Nº9 Febrero del 2000 - CADA MES EN TU KIOSCO

395 Ptas. Canarias, Ceuta y Melilla 420 ptas. Portugal- cont. 495 Esc.

SCREENFUN

La única revista con todos tus videojuegos

PC • PSX • N64 • GB • SEGA

¡SÚPER REGALO! para que personalices tus consolas

JUEGOS

- Nox, Slave Zero, MDK 2, Medievil II, Ace Combat 3, Micro Maniacs, Quake III, Las 24 horas de Le Mans, Urban Chaos, Hydro Thunder, Street Figher Alpha GB, Armorines Project S.W.A.R.M, Battlezone II, PC Atletismo, Marvel vs Capcom, Medal of Honor, The Simms, Imperium Galactica II, Planescape Torment, Urban Chaos, Toy Story 2, Sega World Wide Soccer, Half Life Opposing Force

Y ADEMÁS...

- Made in Spain: Al- Andalus
- Así serán los juegos del futuro
- Rol y Estrategia: Warhammer
- Cine: Toy Story 2
- Robots con emociones
- Cómic: Cyberweapon
- Comparativa: Joysticks y Pads

Gran Turismo 2

velocidad en estado puro

Si aún quieres más...

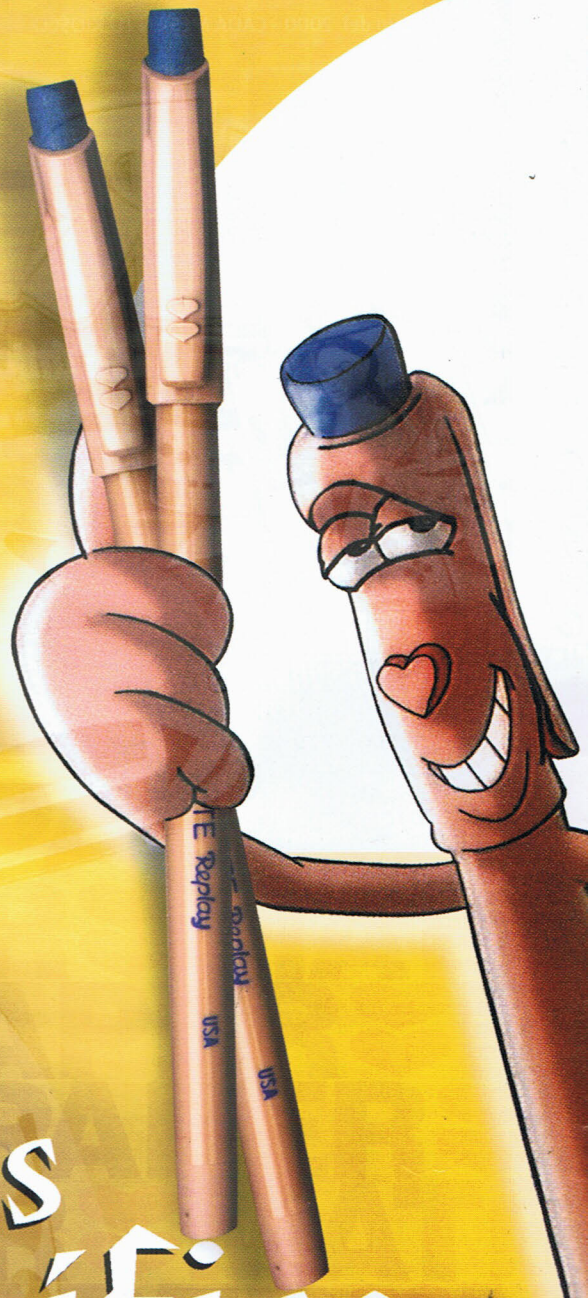
Saca todo el 'partido' a tu Playstation

ISS PRO EVOLUTION

GUÍA TOMB RAIDER IV ¡paso a paso!

Especial: todos los juegos que vienen este año

Por la compra de 2 bolígrafos Replay®



llévate gratis éste magnífico estuche metálico

PAPER MATE®

Promoción válida hasta fin de existencias

Replay®

Tras las fechas navideñas no suelen salir muchos juegos buenos, ¡pero esta vez se rompió la regla! El terremoto Quake III *está sacudiendo nuestra Redacción hasta sus cimientos, y* Gran Turismo 2 *nos ha recordado a todos lo alucinante que sigue siendo la Playstation. La Dreamcast gana nuevos adeptos con* Marvel vs Capcom, *¡vete a saber la de monedas que nos habremos gastado jugando con la recreativa original! Pero para vicio, el del* Planescape: Torment, *que ha cautivado a nuestro equipo de jugadores con su fascinante argumento. Con tanto juego molón, ¡casi nos dan ganas de encerrarnos en el* Banco de pruebas *y tirar la llave!*

Nox P. 4

Pokémon Stadium P. 6

MDK2 P. 10

JUEGOS

IMPACTO INMINENTE

¡Atención! 4 **Nox**
Westwood prepara el lanzamiento del juego que rivalizará con *Diablo 2*. ¡se avecina una batalla cruenta!

¡Atención! 6 **Pokémon Stadium**
¿Que ya tienes todos los pokémon? ¡Pronto los podrás disfrutar a todo color en la Nintendo 64!

¡Atención! 8 **Slave Zero**
¡Arrasa la ciudad a lomos de tu robot!

10 **MDK2**
Vuelve Kurt Hectic y se trae a dos cole gas: el Dr. Hawkins y Max el perro.

11 **Medievil 2**
El huesudo Sir Dan Fortesque resucita una vez más para combatir al mal.

12 **The Sims**
Crea tu propia familia con este simulador... ¡y que les vaya todo bien!

13 **Time Machine**
13 **Micro Maniacs**
13 **Metal Gear Solid GBC**

BANCO DE PRUEBAS

Por orden alfabético:

16 **Lista de éxitos**
El Top 20, según los lectores de SCREENFUN

62 A Bug's Life
68 Ace Combat 3
69 Action Man
72 Aerowings
32 Armorines
71 Army Men 3D
59 Barbie Race & Ride
¡Atención! 36 Battlezone II
72 Bomberman Quest
67 Chocobo Racing
59 Dungeon Keeper
72 Earthworm Jim
67 Gabriel Knight 3
¡Atención! 22 Gran Turismo 2
65 Half Life: Opposing Force
72 Halloween Racer
70 Hangsim
34 Hydro Thunder
38 Imperium Galactica 2
60 Interstate '82
24 ISS Pro Evolution
72 Jimmy White's Cueball 2
28 Las 24 horas de Le Mans
¡Atención! 35 Marvel vs Capcom
¡Atención! 37 Medal of Honor
58 Multiaction
58 Multi 3D
63 Music 2000
40 PC Atletismo 2000
59 PC Fútbol 2000
¡Atención! 64 Planescape: Torment
¡Atención! 26 Quake III: Arena
59 Radical Drive
70 Renegade Racers
68 Sega Worldwide Soccer 2000
63 Snow Surfers
70 Star Wars: Racer
¡Atención! 31 Street Fighter Alpha GBC
63 Supreme Snowboarding
70 Suzuki Alstare
33 Tiny Tank
30 Toy Story 2
66 Urban Chaos
65 Vigilante 8: 2nd Offense
62 Warpath: Jurassic Park
59 Winter Sports

Gran Turismo 2 P. 22

Quake III: Arena P. 26

Street Fighter Alpha P. 31

Y MÁS...

HARDWARE

78 Comparativas de pads y joysticks

ESPECIAL

74 Así se hace un videojuego: *Al-Andalus*
76 Mi amigo el robot
82 Los videojuegos del 2000
84 Ganadores del especial sorteos
85 Rol y estrategia: *Warhammer*
86 Bonus Level: *Cyber Weapon Z*

CINE

88 Cine: *Toy Story 2*

ARTICULOS

90 Unas risas
92 Cartas del lector
94 Sorteos

SCREENFUN TRUCOS

s. 39 a 58

¡COLECCIONABLES!

¡100% PROBADOS!
Todos los trucos y códigos están comprobados y funcionan a la perfección.

Regina se despide de sus queridos dinosaurios en el último capítulo de la guía. Sigue nuestro consejo: no dejes que T-Rex le dé un beso de despedida. ¡Ese tonto sentimental se pone demasiado efusivo! Y para todos los fans de Lara, ¡la primera parte de la guía completa del Tomb Raider IV!

Si quieres un truco en particular, nos puedes escribir:
SCREENFUN, apdo. 14.112
Madrid 28080
Nuestro e-mail:
screenfun@bauer.es

¿Quieres algún truco urgente? Llama por teléfono al:

915 476 808

El horario de atención personal es: lunes y miércoles, de 16:00 a 17:00 y martes, jueves y viernes, de 16:00 a 18:00.

Y si lo deseas, también te facilitamos trucos por fax. Mándanos tu duda al:

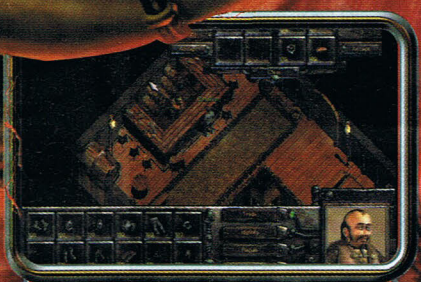
915 427 160

NOX

Desde que 'Diablo' sacudiese los cimientos del rol de acción en PC, muchos han sido los que se han querido subir a su carro vencedor. 'Darkstone' lo hizo, pero se conformó con copiar al modelo original. 'Nox' es más ambicioso, ya que promete aportar algunas ideas nuevas muy interesantes.

No estás harto de esperar a que salga de una vez el dichoso *Diablo 2*? Pues en atención a todos los impacientes, Westwood te propone para finales de febrero un juego de corte similar que, según dicen ellos, tendrá suficientes elementos propios y material nuevo como para definir un estilo de juego propio. A juzgar por la versión beta que ha caído en nuestras manos, ¡todo apunta a que tienen razón! ¡Oh, cómo nos relamemos en anticipación de la versión final!

Visualmente, *Nox* presenta todo el cuidado y buenas formas que necesita para competir con los grandes. Monstruos estupendamente animados y variados, efectos especiales en cantidad y montones de conjuros espectaculares para llenar la pantalla de caos y destrucción. Nos han encantado los conjuros de *Nox*, y parece que la versión final va a tener para dar y tomar. En principio, sólo dos de las tres clases de personaje (el conjurador y el mago) tendrán acceso a ellos, pero eso no significa que los guerreros no se guarden algunos ases en la manga. Entre las muchas habilidades especiales que pueden utilizar, se cuentan la carga berserker (una embestida brutal), el grito de guerra (que paraliza y desconcentra al enemigo) o el sigilo (para evitar la detección). ¿Quién necesita magia cuando tienes tan buenos recursos a tu disposición? ¡Sin olvidar el poder del frío acero de la espada o la maza!



Antes de aventurarse, hay que comprar las mejores armas y armaduras disponibles.

La acción no se limita a oscuros calabozos; al aire libre también hay peligros que afrontar.

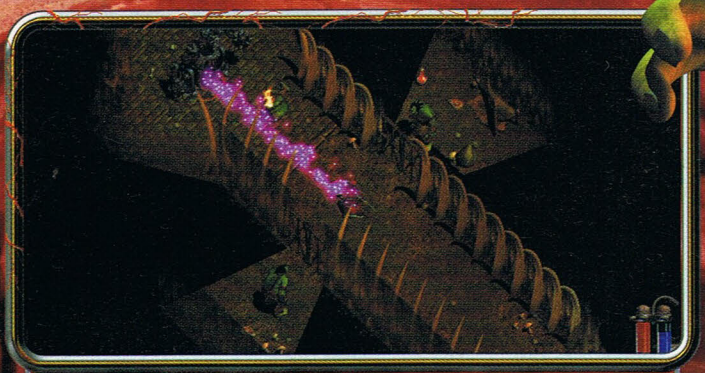
Un conjurador dispara su arco mientras unos proyectiles de fuego cruzan la pantalla.

La bruja y nigromante Hecubah es el enemigo final que abatir en el modo de un jugador. ¡Parece muy viciosa!

INFO

Michael Booth (dcha.) es uno de esos programadores de empresa con pasión por los videojuegos. Durante 4 años estuvo dedicando todos sus fines de semana a programar su juego ideal: Nox. *Cuando se presentó en la GDC (Games Developers Conference) nadie sabía quién era ni de dónde había salido. ¡Y nadie le hacía caso! Michael Booth (izda.), de Westwood, tuvo un presentimiento, y le pidió que le enseñara su juego. Sólo era una beta, pero quedó fascinado. Michael fichó como jefe de proyecto, y año y medio más tarde,* Nox *ya está listo para su distribución comercial.*

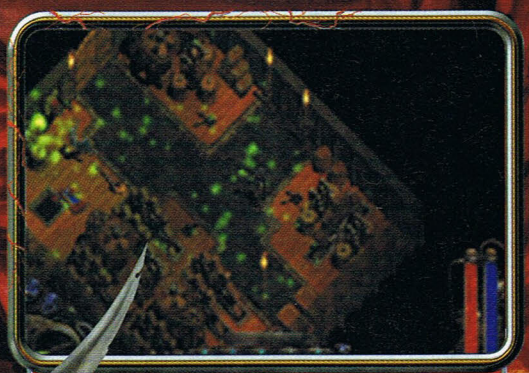
Para matar esqueletos, lo mejor son las magias y armas aplastantes.



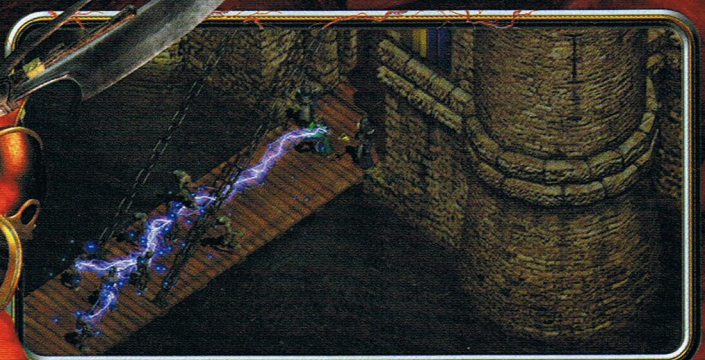
Un ejemplo del nuevo sistema de visualización: sólo puedes ver la parte de la habitación que queda delante de la puerta. ¡Puede que haya más trolls ocultos!

Los trolls de Nox *son criaturas repulsivas y salvajes. Al morir, expelen una nube de gas tóxico. Después de masacrar a un grupo de ellos, no es buena idea quedarse en el campo de batalla, ya que el aire habrá quedado totalmente contaminado.*

¡Los magos saben caldear el ambiente como nadie! Los conjuros llenan la pantalla de efectos especiales alucinantes.



Habrá montones de efectos visuales, ya sea por usar conjuros, habilidades especiales o subir de nivel.



¡Uagh! El rayo eléctrico del mago causa estragos entre las filas de los enemigos, que se lo pensarán dos veces antes de tratar de cruzar este puente.

En Nox *no habrá caballeros virtuosos ni paladines rebosantes de virtud. Más bien, guerreros astutos y traicioneros, expertos en apuñalar por la espalda.*

Los personajes conjuradores de *Nox*, por si te lo estabas preguntando, se diferencian de los magos en que no son tan hábiles como ellos en el uso de los conjuros, pero lo compensan con algunas armas específicas (el arco y la ballesta), así como la habilidad de invocar aliados monstruosos durante la batalla.

El estilo de juego en *Nox* va a ser muy diferente a lo que *Diablo* nos tiene acostumbrados. No se trata sólo de emplear la fuerza bruta; también habrá que valerse del sigilo y la astucia. **Podrás preparar trampas a tus víctimas, mecánicas o mágicas, combinar los hechizos de manera creativa y tender emboscadas.** *Nox* incorpora un nuevo sistema de visualización según el cual sólo se iluminan las zonas que tu personaje puede ver directamente, en vez de llevar siempre un círculo de luz uniforme a su alrededor que descubra a los enemigos que le acechen. De esta manera, será más fácil caer sobre un oponente por sorpresa, ¡y machacarlo antes de que le dé tiempo a reaccionar! Las posibilidades que brinda esto en el juego en red, su principal punto fuerte, son prometedoras.

Si lo que te gusta es el juego en solitario, *Nox* también promete atender a tus gustos. Un total de once niveles que, aunque algunos serán comunes para las tres clases de personajes, se jugarán de manera muy diferente según la profesión que hayas elegido. El argumento parece interesante: comienzas el juego vestido con unos vaqueros y una camiseta, recién transportado desde nuestro mundo al de *Nox*. ¡Próximamente, con la versión final, entraremos en detalles!

PC	PS	N64	DC	I/E

NOX

Rol de acción traicionera.

Lanzamiento: febrero

Westwood	1-16 jugadores (red)

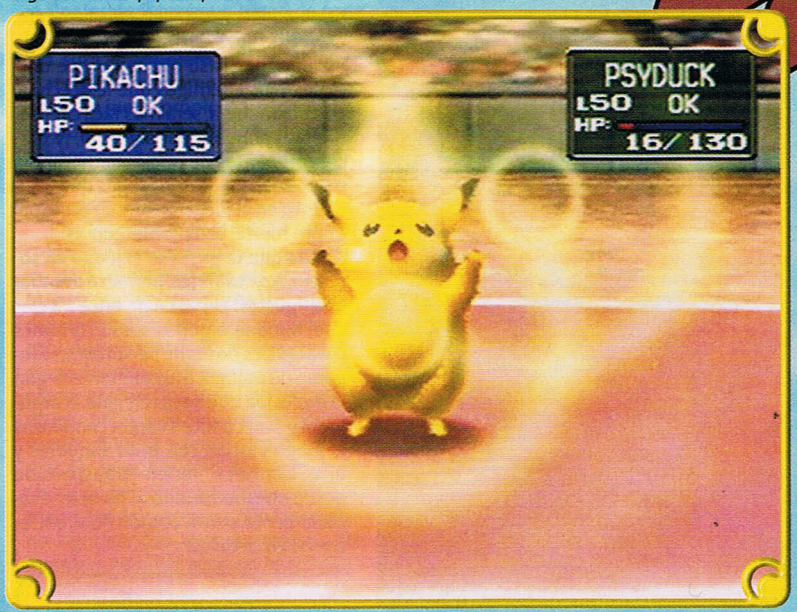
***Nox* desafía con descaro al inminente *Diablo 2*, y promete un excitante juego en red y duelos de magos.**

Texto: Gabriel Pérez-Ayala

Pokémon Stadium

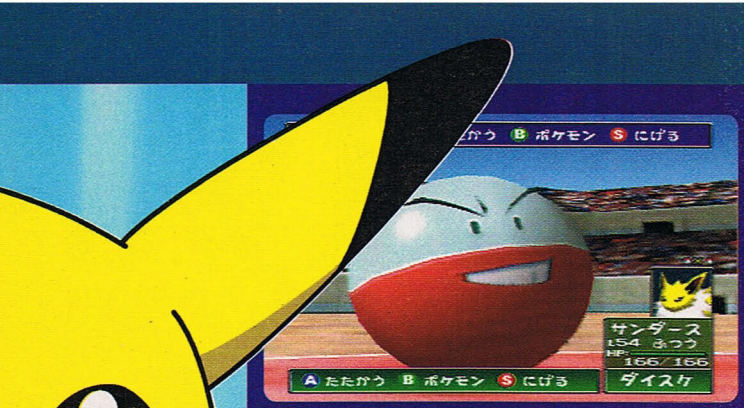
Los pokémon preparan su llegada a la Nintendo 64, y lo hacen sin olvidar sus orígenes de Game Boy. El prodigioso Transfer Pak permitirá el milagro. ¡Ahora si que los vas a ver como en la serie de TV!

Organizas a tu equipo de pokémon desde un cómodo menú.



Los ataques que viste en GameBoy lucen ahora más espectaculares gracias a la potencia de la N64.

Escoge a seis de tus pokémon y lucha con ellos contra un amigo.



¡Electrode ha ganado! No hace una reverencia al público porque es redondo, pero su rostro lo dice todo.

En este divertido minijuego tienes que manejar a los rattatas para que salten los obstáculos.

El combate tiene lugar en un estadio. Son luchas deportivas, y al final nadie sale herido. ¡Con espíritu olímpico!

¡Los fogosos ataques de Charizard son temibles! Los pokémon tipo planta lo pasan muy mal luchando contra él.

Pikachu, el ratón eléctrico, representa el éxito de los pokémon en todo el mundo.

El pokédex te muestra la información referente a cada pokémon.

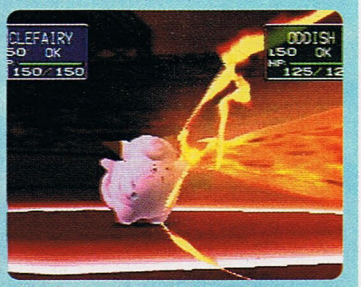
INFO

El adaptador 64GB

El adaptador se introduce en el pad como si fuera un Controller Pak. En la parte de delante se encuentra el hueco para el cartucho Game Boy, con el que se

intercambian los datos. Por ahora, *Mario Golf* es el único juego disponible en España que aprovecha este accesorio, y permite así el uso de los golfistas de la GB en la N64. *Perfect Dark* y *Pokémon Snap* también lo aprovecharán.

El campeón Machoke prepara su golpe de kárate... ¡Sálvese quien pueda!



Clefairy parece un peluche inofensivo, ¡craso error! ¡Mira que pedazo de ataque tiene!

Este Charmeleon, con la cola llameante en ristre, muestra su furia al enemigo.

Te acuerdas del anuncio de *Pokémon* que sale por televisión? Un gordo conductor de autobús los atrapa a todos dentro de la Game Boy. ¡150 pokémon en una consola tan pequeña! ¡Increíble! Pero la fama de los pokémon es tal que no podían quedarse ahí por mucho tiempo: pronto, muy pronto, se mudarán a la Nintendo 64, y el primer juego en romper la brecha será *Pokémon Stadium*. **Con unos gráficos poligonales imponentes y las suaves y coloridas texturas de esta consola, podrás ver a los pokémon como siempre imaginaste.** Diversos estadios y modos de juego te permitirán demostrar, una vez más, tus dotes como entrenador.

El *Pokémon Stadium* que se va a editar aquí es, en realidad, el japonés *Pokemon Stadium 2*. La primera parte era exactamente igual, pero sólo contaba con 40 pokémon, en vez de los 150 que tendrá la versión que vamos a disfrutar en Europa. ¡Hemos salido ganando!

Los pokémon de *Pokémon Stadium* tendrán las mismas técnicas de combate que exhibían en la consola portátil, pero gozarán de la lógica espectacularidad que ofrece la potencia de su consola hermana. Gracias al Transfer Pak que se distribuirá con el juego, podrás importar tu colección de pokémon desde el cartucho de Game Boy al de la Nintendo 64. Lo mejor será la posibilidad de que tú y otros tres amigos os montéis unos torneos de órdago con vuestros mejores pokémon, formando si queréis equipos de dos contra dos.

Otra de las posibilidades multijugador que brindará *Pokémon Stadium* es la de participar en nueve minijuegos, muy al estilo *Mario Party*, donde ciertos pokémon predeterminados se someterán a una prueba de habilidad.

Como jugador individual también hay alicientes: en el modo estadio hay que enfrentarse a los jefes de gimnasio de la aventura de Game-Boy (ediciones roja, azul y amarilla). **Con el Transfer Pak (ver caja de info) también podrás jugar a *Pokémon* en la pantalla del televisor.** Por desgracia, esto sólo funcionará con *Pokémon* y no con todos los juegos de Game Boy, tal y como hacía el periférico Super Game Boy en la SuperNintendo.

Ciertamente, parece que será un juego inusual, con mucho encanto, ¡y esperamos que también divertido!

PC | PS | **N64** | DC | J/E

Pokémon Stadium

Lucha por turnos y minijuegos pokémon.

Lanzamiento: entre abril y junio 2000

Nintendo | 1-4 jugadores

Con la serie de televisión causando furor, la llegada de este juego no podría ser más acertada. ¡Bien por Nintendo!

Texto: Gabriel Pérez-Ayala · Fotos: TOTAL!

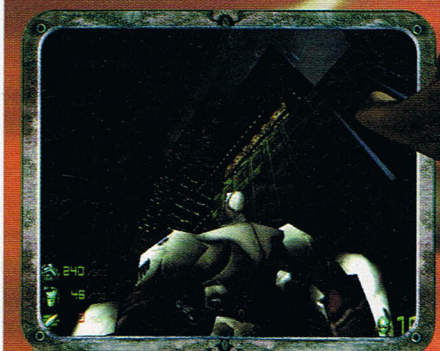
SLAVE

¿Has soñado alguna vez con ser un gigante? Muy pronto vas a poder hacer realidad esa fantasía... ¡y destruirlo todo!

Si has visto la serie de anime *Evangelion* (ver *Bonus Level* de SCREENFUN 5/99), seguro que la temática de este juego te resultará familiar. Se trata de pilotar a un monstruoso robot de veinte metros de altura por un escenario urbano, repleto de tráfico, peatones y monumentales rascacielos. El robot *(Slave)* está fusionado con el piloto, y mimetiza todos sus movimientos. El resultado es que, en vez de una torpe montaña de metal al estilo de las que controlabas en *Mechwarrior*, lo que vas a manejar es un gigante extremadamente ágil, capaz de correr, saltar o trepar a los edificios. **Algunas de las construcciones del juego serán destruibles, y también podrás recoger coches y peatones del suelo para ver lo lejos que eres capaz de lanzarlos.** ¡Oye, suena divertido!

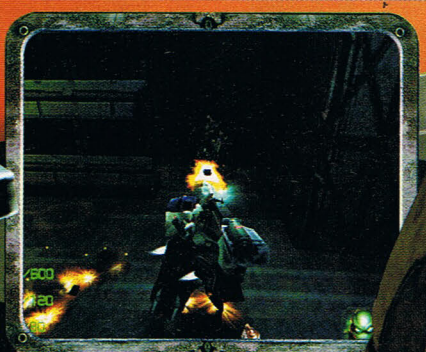
Pero si todo se redujese a causar el pánico entre la población y provocar destrozos gratuitamente a tu alrededor, hasta el más entusiasta fan de Godzilla acabaría por aburrirse al cabo de un rato. Cuando te canses de pisotear coches y empieces a recorrer las calles, descubrirás que hay un ejército de enemigos que intentan destruirte: soldados, tanques, helicópteros... ¡y también otros robots! En efecto, no vas a ser el único titán mecánico ahí afuera, y la competencia será casi tan ágil, rápida y letal como tú. Para hacerles frente dispondrás de tres armas: una ametralladora, un rifle de energía y un lanzacohetes. A lo largo de las dieciséis

Como en todo buen shooter, administrarse la munición (abajo, izda.) es un factor importante.



El Slave Zero es enorme, pero los edificios de esta ciudad futurista lo son aún más.

Que no te extrañe encontrar explosiones bestiales. En este juego todo viene en talla XXL. ¡A lo grande!



Para combatir contra otros robots tendrás que esquivar y apuntar con rapidez.

Veremos qué tal se maneja el nuevo motor gráfico Ecstasy *con varios enemigos en pantalla.*

La policía del futuro cuenta con sus propios robots de combate antropomorfos. ¿Te acuerdas del manga Patlabor?

ZERO

INFO

Un género en alza

Hay otros títulos de robots gigantes en PC, pero pocos abordan el tema desde una perspectiva tan ingenua y refrescante como este Slave Zero. *La serie* Mechwarrior *y el juego* Heavy Gear *son los principales representantes. Es una pena que* Heavy Gear 2 *se haya quedado sin nadie que lo edite en nuestro país, ya que su interpretación de las batallas entre robots es más próxima a la de* Slave Zero *que a la de* Mechwarrior. *Virgin ha anunciado que para finales del 2000 tendrá en la calle la versión de PC de* Technomancer, *un divertido juego de lucha 3D entre robots gigantes con estética manga. Otra alternativa es* Shogo, *donde el estilo de juego es el propio de los típicos shooters en primera persona, sin muchas complicaciones.*

Los diseños de los robots son muy imaginativos. Este parece un caballero medieval con su armadura.

Los combates entre robots son la estrella de Slave Zero. *El resto, contra soldados y demás, serán de puro relleno.*

El control es el típico: usando el ratón miras a tu alrededor y apuntas con las armas.

La de cosas extrañas que encuentra uno en las alcantarillas... Por cierto, ¡hay que ver lo grandes que las hacen en el futuro!

misiones del juego, estas tres armas irán mejorando. En sus últimas variantes acabarán siendo unos mamotretos casi tan grandes como tú. ¡Imagínate cómo serán sus disparos!

Los niveles van a ser más lineales que otra cosa, ya que los programadores han querido evitar a toda costa que los jugadores deambulen por la ciudad sin saber qué hacer. La acción será más próxima a la de un shooter descerebrado que a la de, por ejemplo, *MDK2* o *Duke Nukem Zero Hour*. ¡Y quede claro que no es que nos parezca mal! Pese a todo, algunas de las misiones tendrán un poco más de chicha. En una de ellas hay que escapar de un complejo de túneles antes de que se inunden, en una especie de carrera contra el tiempo. Y las luchas contra los jefes finales (habrá cinco) serán épicas y difíciles. Fíjate en que estamos hablando de robots aún más grandes que tú, con habilidades especiales y armas exóticas. No en vano, las series y películas de anime japonesas han sido la principal fuente de inspiración de los desarrolladores.

La mayoría de los robots utilizan armas no integradas en el chasis.

Para programar *Slave Zero* se tuvo que crear un nuevo motor gráfico, bautizado con el nombre de *Ecstasy*, que fuese capaz de manejar los abundantes objetos en movimiento que requiere el juego (coches, peatones, robots y explosiones varias, todo a la vez). Sus responsables planean aprovecharlo para desarrollar otros juegos. ¡Aunque será difícil que sean más espectaculares que éste!

Te podrás pasear por mitad de la autopista y contemplar cómo el tráfico se convierte en un caos al verte venir.

Aquí puede parecer pequeño, ¡pero no lo es!

PC	PS	N64	DC	I

Slave Zero

Shooter en 3ª persona de robots gigantes.

Lanzamiento: febrero

Accolade	1-4 (DC) 1-8 (PC, red)

Manejar un robot gigante en mitad de una populosa ciudad... ¡La idea no puede ser más atractiva!

Texto: Gabriel Pérez-Ayala

MDK2

El traje orgánico y el casco francotirador de Kurt fueron muy celebrados en MDK.

No parece muy fuerte, pero no te fíes. ¡La inteligencia es su arma más peligrosa!

'MDK2' no se conformará con imitar a su antecesor, sino que aportará sustanciosas novedades. ¡Será casi tres juegos en uno!

La máquina de viento del Dr. Hawkins empuja a sus enemigos hacia una planta carnívora (DC).

En manos del doctor, un simple utensilio de cocina puede transformarse en un arma genial (PC).

La especialidad de Kurt es el ataque a distancia, pero también sabe arreglárselas en corto (PC).

Uno de los pocos momentos de calma de Max. ¡Lo normal es verle pegando tiros! (PC).

Con un alambre y una escalera, el doctor Hawkins se fabrica una escalera extensible en un periquete. ¡Este hombre es un genio! (DC).

El mundo de MDK2 está lleno de criaturas extrañas, y algunas son bastante cómicas.

En el modo francotirador hay una ventana (arriba, derecha) donde te sigues viendo en tercera persona, lo que facilita moverse a la vez (PC).

Durante la presentación de *MDK2* en España, a Greg Zeschuk (presidente de Bioware) se le veía muy satisfecho con las posibilidades de la Dreamcast. Y no es para menos. *MDK2* en esta consola va a ser prácticamente idéntico a su versión de PC. Ambas versiones han sido desarrolladas simultáneamente y, si todo va bien, aparecerán a la venta hacia finales de Marzo.

MDK2 aún no estaba acabado cuando nos lo enseñaron. Los niveles no habían pasado por el examen de los testeadores, y el sonido de la versión de PC estaba pendiente de implementarse, pero la jugabilidad ya se notaba que va a ser algo potente, superior al *MDK* original. **Los tres personajes protagonistas (Kurt, Max el perro y el Dr.Hawkins) se juegan de manera muy distinta, aun conservando el mismo motor gráfico.** Tienen su propia interfaz, habilidades y estilo de juego. Kurt es el más plataformero (con sus puzzles y todo), Max promete acción 100% y Hawkins se orienta hacia la aventura. Los once niveles del juego estarán distribuidos entre estos tres protagonistas de manera exclusiva. Una vez completado uno, no tendrás que recorrerlo otra vez con los otros dos personajes. El humor del que hacía gala la primera parte estará presente, y te partirás de risa con los alienígenas pedorreantes, la chulería de Max y las ingeniosas soluciones del Doctor para despachar a sus enemigos.

Estupendos gráficos, armas exóticas (entre las que destaca una granada generadora de agujeros negros) y variedad de juego. ¡Lástima que no tenga multijugador!

PC	PS	N64	DC	I/E

MDK2

Triple shooter en 3ª persona.

Lanzamiento: marzo (DC)/ mayo(PC)

Bioware/Interplay | 1 jugador

El regreso de Kurt Hectic no va a ser más de lo mismo. Max y el Dr. Fluke Hawkins se asegurarán de ello.

Texto: Gabriel Pérez-Ayala

MediEvil II

¡Sir Dan se alza otra vez de entre los muertos! El héroe más esquelético regresará a la Playstation con una nueva aventura, esta vez en el Londres victoriano.

Ahí lo tienes, el dinosaurio vivito y coleando. ¡Quién iba a decir que un fósil podría ser tan agresivo!

En Medievil 2, *Sir Dan conocerá al* amor de su muerte, *una guapa momia egipcia muy bien conservada.*

La historia transcurre en escenas de vídeo generadas por el propio motor gráfico del juego.

¿Una calabaza asesina? Suena ridículo, ¡pero mira qué dientes tiene!

Otro peligroso enemigo: un hechicero que lanza bolas de fuego.

Sir Dan no sólo es bueno con las armas. ¡También demuestra ser un buen pugilista!

¡Ups! Nuestro héroe está en apuros. ¡Tendrá que moverse rápido!

Sir Dan Fortesque se ganó el descanso en *Medievil 1*, donde el malvado Zarok fue destruido y las páginas de su libro de conjuros, dispersadas a los cuatro vientos. ¡Bien está lo que bien acaba!

¿O no? Un mago del siglo XIX ha encontrado las páginas del libro de Zarok y acaba de liberar, una vez más, al Ejército de las Tinieblas. Y naturalmente, entre los esqueletos animados está Sir Dan, que va a tener que poner las cosas en su sitio para poder descansar en paz y, ya de paso, salvar al mundo de la invasión de los muertos vivientes.

La historia no es más que una repetición del primer *Medievil*, pero los gráficos y jugabilidad van a cobrar nuevos bríos. Los mapeados, que antes ya eran grandes, serán aún más extensos, con un total de 17 niveles para explorar. Entre las armas disponibles se contarán la espada, el hacha, la ballesta e incluso alguna que otra arma de fuego. ¡Hay que aprovechar las nuevas tecnologías! Los enemigos van a ser tan grotescos y extraños como siempre, muy a tono con esa estética a lo *Pesadilla antes de Navidad* que hizo popular a la primera entrega. Destaca el dinosaurio animado del Museo Arqueológico, uno de los bicharracos más grandes e imponentes que hemos visto hasta ahora en la Playstation (con el permiso del T-Rex de *Dino Crisis*). ¡Más le valdrá a Sir Dan emplearse a fondo!

Texto: Gabriel Pérez Ayala

PC	PS	N64	DC	I

Medievil 2

Aventura de acción cadavérica

Lanzamiento: Mediados del 2000

SCE Cambridge | 1 jugador

Gráficos de impresión y un humor un tanto macabro: ¡el regreso de Sir Dan es una estupenda noticia!

The Sims

¿Comida basura? Pues eso no es nada bueno para la salud; claro, que en USA lo de la dieta mediterránea no se estila mucho.

Las simulaciones de Maxis nos han permitido construir grandiosas ciudades, levantar impresionantes rascacielos, gobernar hormigueros...

Pero faltaba la más complicada de las simulaciones: la vida diaria, un simulador de tácticas domésticas. ¿Te animas a crear tu propia familia virtual? Como la mayoría de simulaciones de Will Wright, su diseñador, *The Sims* tiene un planteamiento aparentemente sencillo, pero en realidad increíblemente complejo: que tu familia sea feliz. En esencia, es un juego de estrategia en tiempo real, pero al estar basado en el día a día resulta muy diferente, porque no juegas con construcciones ni con elementos materiales, sino con algo tan abstracto como los caracteres y sentimientos de tus protagonistas.

***The Sims* incluye tres modos: *construcción, compra* y *vida*. El modo de *construcción* será el que más familiar resulte a los fans de *SimCity*. Construirás tu casa usando una simple herramienta de arquitectura:** levantarás los muros hasta una o dos plantas, decidirás si añadir o no jardines, piscina, una mesa de billar... Claro que todo eso vale dinero, así que nada de montarte *La mansión de los Plaff*: tendrás que adecuarte a un presupuesto que no arruine a tu familia, a no ser que alguno de los miembros se convierta en un capitán de las finanzas. Y por supuesto, has de tener en cuenta la seguridad en el hogar: ¡imagínate que un día tu casa se incendia!

Una vez bajo techo, comienzas a trabajar con la personalidad de tus protagonistas teniendo en cuenta sus necesidades. En primer lugar, y según sus habilidades, les buscarás un trabajo que, a ser posible, además de darles de comer, les guste. Y ahora que ya están situados, ¡a sentar la cabeza, buscar pareja y tener hijos! Esta parte es muy delicada: los caracteres de tus personajes deben ser compatibles, porque en el caso contrario, llegarán las peleas... y los divorcios. Decide qué principios quieres que rijan tu vida: puedes ser un consumista, un hippy, un ecologista... Ésta es una oportunidad para poner a prueba tus valores y comprobar si funcionan.

Nuestro consejo: vive y deja vivir.

La casa que construyas será fundamental para el bienestar de tu familia.

INFO

Una familia con historia...

En 1989 apareció SimCity, *el primer juego de simulación de ciudades: rompió con todos los esquemas de simulaciones hasta la fecha y supuso un auténtico éxito. La repercusión de* SimCity *provocó el lanzamiento de toda una serie posterior de juegos de* Sim *lanzados por Maxis, la mayoría obra de su diseñador maestro Will Wright:* Sim City 3000, Sim Theme Park, Sim Ant *(la vida en un hormiguero),* Sim Copter, Sim Golf, Sim Town, Sim Life, Sim Tower *(sobre rascacielos),* Sim Park, Sim Farm, Sim Isle, Sim Earth, Sim Safari, Sim Mars *(Marte) y actualmente* The Sims.

Nada de que cocinen las mujeres: en una casa ideal, todas las tareas se reparten.

Sin diversión no hay felicidad, así que no te olvides de que no debe faltar la juerga.

Un sofá cómodo es un pasaporte al paraíso... ¡aunque sea éste!

El modelo de casa ideal dependerá de las personalidades que integren la familia.

PC | PS | N64 | DC | I

The Sims

Simulador de familias para todos.

Lanzamiento: principios del 2000

Electronic Arts | 1 jugador

Maxis vuelve a innovar en el terreno de las simulaciones con un juego brillante y original. ¡Viva la familia!

Texto: Elena Castellanos

Time Machine

No va a ser un juego de acción, pero algún monstruo sí que te vas a encontrar.

Viajes en el tiempo, objetos misteriosos... ¿Quién sabe cómo acabará todo?

Después de los sobrecogedores *Dracula, Fausto y Amerzone*, parecía que se había alcanzado el tope visual de las aventuras gráficas. ¡Pues espera a ver el alucinante *Time Machine* y asómbrate de lo que puede dar de sí tu PC! Esta vez la perspectiva será en tercera persona, y la recreación del mundo del futuro promete ser digna de una película de ciencia ficción, tanto por su increíble calidad gráfica como por la imaginación derrochada por sus creadores.

La historia se inspira en el relato de H. G. Wells, *La máquina del tiempo* (1895), y toma al escritor de protagonista. Te verás lanzado al año 800000, donde descubrirás que la Humanidad... ¡Bueno, no esperarás que te destripemos aquí la sorpresa! El caso es que tienes que volver a tu era, y el único que puede ayudarte es Khronos, el amo del tiempo, un ser mítico al que muchos consideran un semidiós. Todo esto, envuelto en una ambientación misteriosa y con el tema del viaje en el tiempo siempre presente. Wells cambia de edad (niño, adulto y anciano) al atravesar tormentas temporales, de manera que los diálogos y reacciones de los personajes que encuentre serán distintos en cada partida, introduciendo así un elemento de aleatoriedad en el juego.

Cryo tiene altas expectativas para este título, y parece que están justificadas. ¡En marzo se desvelará todo!

PC | PS | N64 | DC | E

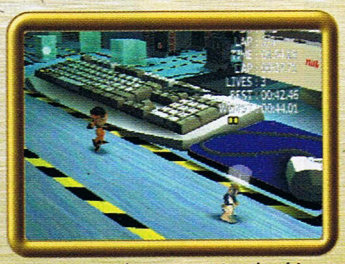
Time Machine
Aventura gráfica cinemática.

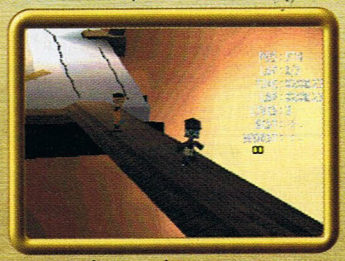
Lanzamiento: febrero/marzo 2000

Cryo/Friendware | 1 jugador

Las aventuras del famoso escritor H. G. Wells continúan en tu PC, en un viaje a un futuro de lo más inquietante.

Micro Maniacs


Las pistas están compuestas de objetos domésticos, como este teclado.


Los corredores serán unos enanos cabezones de lo más resultón.

Micro Machines, los divertidos cochecitos de juguete, van a volver a la Playstation, aunque en esta ocasión no van a ser bólidos los que corran a toda pastilla, ¡sino sus pilotos! Suena raro, pero así están las cosas: en vez de circular sobre cuatro ruedas, lo harás sobre dos piernas, derrapando, saltando y trepando por los obstáculos de los circuitos, con una vista cenital. Las diagonales que formaban las curvas en anteriores ediciones van a ser sustituidas por tramos redondeados.

El título estaba anunciado como *Micro Machines 4*, pero decidieron cambiarlo a *Micro Maniacs* para evitar confusiones. Los coches del *Micro Machines* original eran diminutos, así que los pilotos también lo serán, y tendrán que correr por cocinas, jardines, cuartos de baño... Un cartón de leche será para ellos tan grande como una casa, y los fregaderos se asemejan a inmensas piscinas. Si los circuitos son raros, espera a ver los corredores: V4, Twister, Vortex, Mesme, MawMaw... Van desde el clásico piloto con casco a horripilantes monstruitos cabezones, fruto de la retorcida imaginación del Dr. Minimiser. Aunque no habrá diferencias en su manera de correr, cada uno tendrá una habilidad especial distinta para entorpecer a sus contrincantes.

El juego estará diseñado especialmente para modo multijugador.

PC | PS | N64 | DC | E

Micro Maniacs
Carreras en miniatura.

Lanzamiento: primavera del 2000

Codemasters | 1-4 jugadores

Una carrera de gnomos, ¡lo que faltaba! La búsqueda de la originalidad se está convirtiendo en una obsesión.

Metal Gear Solid GBC

Además de reencontrarse con viejos conocidos, Snake hará nuevas amistades.

El sigilo y la ocultación volverán a ser protagonistas en este nuevo MGS.

Snake se pasa a la Game Boy Color? En realidad, no tiene nada de raro. Después de todo, ¡comenzó sus aventuras en el MSX, uno de los ordenadores domésticos más antiguos, de la época del Spectrum!

Este cartucho incorporará toda la calidad gráfica de la que es capaz esta consola: trece misiones de modo *historia* y 180 misiones de *entrenamiento*. Las del modo *historia* te pueden tener ocupado entre 40 minutos y una hora, mientras que para una de *entrenamiento* te bastarán unos tres minutos. Además, el entrenamiento ofrecerá la posibilidad añadida de que dos jugadores compitan uno contra otro mediante cable link, en una especie de *juego del escondite*. Cada jugador tendrá su propio campo limitado de visión, y el objetivo será recoger ciertos objetos y escapar del nivel antes que el otro.

Snake volverá a contar con la ayuda de Mei Ling y Cambell, que se comunicarán con él vía codec. Entre el reparto de enemigos figuran nombres tan sugerentes como Black Arts Viper (una especie de cyborg armado con explosivos), Marionette Owl (que puede ver en la oscuridad), Slasher Hawk (un musculoso sujeto aficionado a la cetrería) o Pyro Bison (el típico pirómano equipado con lanzallamas). ¡Buena suerte con ellos, Snake!

PC | PS | N64 | GBC | I

Metal Gear Solid GBC
Aventura de acción y espionaje

Lanzamiento: mayo del 2000

Konami | 1-2 jugadores

Es uno de los mejores juegos de Playstation, si no el mejor. ¡Seguro que en Game Boy se convierte en clásico!

Textos: Gabriel Pérez-Ayala.

FLASH

Plasmasword

La secuela de *Star Gladiator* pasó sin pena ni gloria por nuestros salones recreativos, pero parece que en la Dreamcast va a gozar de una segunda oportunidad. Es altamente dudoso que consiga arrebatarle protagonismo al *Soul Calibur* de Namco, y los gráficos no van a mejorar significativamente desde la recreativa original. En todo caso, nunca está de más que haya variedad. Comparaciones aparte, *Plasmasword* destaca por el cuidado diseño de personajes que caracteriza a Capcom, y un espectacular sistema de combos y contracombos *(plasma combo/plasma reverse)* que debería satisfacer a los fanáticos de la sincronización de ataques. A finales de febrero debería estar ya a la venta en España.

Track & Field 2

¡Vuelven las olimpiadas a la Playstation! Salto de potro, natación, lanzamiento de martillo y levantamiento de pesas, por nombrar sólo unas pocas, serán las pruebas que desafiarán la resistencia de tu muñeca y de los botones del pad. Esta nueva edición del exitoso *Track & Field* incluirá compatibilidad con multitap (para que compitas con otros tres amigos), vibración de Dual Shock y gráficos mejorados respecto al anterior, además de atletas masculinos y femeninos. ¡Para que nadie se sienta discriminado! Una vez más, a finales de febrero.

Ultima IX: Ascension

La conclusión de la famosa serie de rol *Ultima* salió finalmente en Estados Unidos, envuelta en polémica. El juego es visualmente impresionante, pero numerosos fallos de programación *(bugs)* e incompatibilidades de hardware han provocado la indignación de los aficionados, que se sienten estafados porque les han vendido un juego que no funciona. Ya hay disponibles parches en Internet que subsanan parte de los problemas, y para su inminente lanzamiento en España se espera que se hayan resuelto en su mayoría. ¡Pues a ver si es verdad!

Ronaldo V Football PSX

Tras su discreto debut en Game Boy Color, la estrella brasileña prueba suerte en la Playstation, en lo que Infogrames asegura será "su lanzamiento más importante del año". Esta consola ya está saturada de excelentes juegos de fútbol, así que Ronaldo lo tiene difícil para despuntar. Al menos, el apartado gráfico lo tiene cubierto. ¡En abril te contaremos cómo es el resto!

Lara Croft ataca en todos los frentes

Cine, cartas y Game Boy: Lara llega a todos los flancos.

La aparición de Lara en el cine está cobrando forma. Todavía no se sabe la fecha de estreno pero, ya se conoce quién será el director de la película de *Tomb Raider*. Se trata del especialista de acción Simon West, que ha dirigido ya las famosas *Con Air* y *La hija del General*. Y hablando de la diva Croft: acaban de salir unas cartas monográficas para que te eches unas partidolas con tus amigos. El juego completo cuesta alrededor de 3.500 pesetas, e incluye dos barajas y figuritas de la bella Lara. Y por si fuera poco, a partir de marzo te la podrás llevar contigo a todas partes: Core acaba de terminar el desarrollo de *Tomb Raider* para la Game Boy Color, un juego de plataformas en color en el que la arqueóloga lucha con sus eternos enemigos, las momias.

¡Lara portátil! podrás jugar con ella donde quieras.

SCREENFUN ¡SORTEO!

Si ya te duelen los ojos de jugar con tu consola pero te sigue apeteciendo jugar con Lara, ¡no problem! Sacas tu tapete, invitas a tus amigos, compras unas patatitas para picar y se te pasarán las horas volando con las cartas de Tomb Raider. Y si no nos crees, atrévete a probarlas.
SCREENFUN ref. Cartas Tomb Raider
Aptdo. de correos 14.116
28080 Madrid

Navigator

Reloj y localizador en uno

No sabes qué hora es? ¿Te has perdido en medio de la montaña? No te apures, el *Protrek GPS* de Casio solucionará tus problemas con su receptor GPS (GPS = Global Positioning System) integrado.

El minúsculo Navigator puede comunicarse con 24 satélites, que emiten señales a la Tierra. Localiza objetos a una distancia de hasta 30 metros y también señala itinerarios y caminos recorridos. Lo puedes conseguir en tiendas especializadas.

Información: *www.casio.com.*

El reloj perfecto para montañeros y aventureros.

Libro sonoro

Pequeño, ligero y manejable: ¡cabe en un bolsillo!

Nuevo sistema 'Datasound'

A partir del verano del 2000 saldrán libros que se harán escuchar mediante un aparato lector. ¿Te imaginas? Una especie de cuenta-cuentos portátil que te hará recordar los tiempos en que tu mami te leía *Pulgarcito* por la noche. El lector *Datasound* lee los códigos impresos y reproduce los tonos, la música y las palabras.

Información: *www. datasound. com.*

Snake maniacos

El libro: 'Metal Gear Solid'

Cuidado, ¡este álbum de imágenes es exclusivo para fans del agente de aventuras! Repleto de alucinantes ilustraciones y una entrevista en inglés con los artistas japoneses, es un estupendo regalo para cualquier fan de *Metal Gear Solid* que quiera rellenar su estantería con todo sobre su ídolo Solid Snake. Ya lo puedes conseguir en tu tienda de videojuegos favorita por 7.400 pts.

Ilustraciones variadas que te harán recordar los fabulosos momentos vividos con MGS y tu consola.

SCREENFUN ¡SORTEO!

Ya puedes hacerte con el libro en las tiendas, pero si nos mandas unas cartitas, tal vez te hagas con él sin gastarte un duro. Si eres un fan del *Metal Gear Solid*, te advertimos que vas alucinar. ¡No apto para cardiacos!
SCREENFUN, ref.: MGS
apdo. de Correos 14.151
28080 Madrid

Con las cartas, tú tambien puedes convertirte en un entrenador tan bueno como Ash.

Equípate bien: Combo Album, Card Box *y* Deck Box *para las cartas de la colección* Pokémon.

Cartas Pokémon

Éxito del juego de cartas coleccionable

Lo del juego de cartas coleccionables *Pokémon* va en serio! Su éxito está siendo tal que las fábricas de cartas no dan abasto para satisfacer la demanda en todo el mundo. Las tiendas especializadas españolas las traen de importación, pero sus existencias se agotan tan rápidamente que es muy difícil conseguir una baraja. ¡El lanzamiento de la versión española del juego está al caer! En Estados Unidos ya hay hasta accesorios: el *Combo Album* y el *Card Box* mantienen la colección ordenada, y el *Playmat* permite jugar sobre un tapete ambientado con motivos pokémon. ¡La fiebre no remite!

TELEGRAMA

Vibración para Gameboy

Star Wars: Racer para GB inaugura una nueva tecnología en la consola portátil. El cartucho de este juego incorpora una función de vibración, que funciona mediante una pila adicional. Éste es el primer juego que implanta esto sin necesidad de aparatos externos a la consola. El próximo en ver la luz en nuestro país con esta función será *Pokémon Pinball.*

'Resident Evil Zero' para N64

Capcom ha confirmado que está preparando un juego de la serie *Resident Evil* específico para N64. *Resident Evil Zero* se sitúa cronológicamente poco antes del primer *RE*. En la historia se atarán algunos cabos sueltos, entre los que se incluye el origen de Umbrella. La protagonista es Rebeca Chambers, una novata del grupo S.T.A.R.S. Lo único que se sabe seguro es que la aventura comienza en un tren, y que el sistema de baúles de almacenamiento se va a eliminar. Según Capcom, ¡éste va a ser el *Resident Evil* más difícil de todos!

Playstation arrasa

Nuevos records de ventas

Tras aguantar a Sega presumiendo con las cifras de venta de su Dreamcast en Estados Unidos, Sony ha respondido con las suyas: durante los meses de noviembre y diciembre, se vendieron tres millones de Playstations, más del doble que cualquiera de sus competidoras. En total ya van ¡25 millones de consolas!, lo cual significa que hay una en uno de cada cuatro hogares norteamericanos. Además, durante el mes de diciembre se vendieron 15 millones de juegos Playstation. Da miedo pensar en lo que pasará cuando Playstation 2 salga a la venta...

Billar con ratón

Palo de billar para juegos

Los jugadores de billar podrán hacer sus carambolas en el ordenador con PoolShark.

Interact introduce un nuevo aparato de control en el mercado de EE UU: el *PoolShark* dará animación realista a tus sesiones de billar con el PC y el Mac. Se enchufa al puerto USB y funciona con un ratón secundario. El aparato tiene un rodillo en la superficie, donde se coloca un palo de plástico especial. Se espera que salga pronto en Europa.

DINO CIV

Nuevo proyecto de Sid Meiers

De dónde saca sus ideas el gurú de juegos Sid Meier *(Railroad Tycoon, Civilization)*? Muy sencillo: se acuerda de su infancia. Entonces le fascinaban los dinosaurios; por eso hace ahora un juego sobre sus sueños infantiles. Será un *Civilization* con dinosaurios. Sid Meier comparte contigo sus pensamientos sobre el proyecto en: *www.firaxis.com/dinosaurs.*

Primer boceto Dino como wireframe.

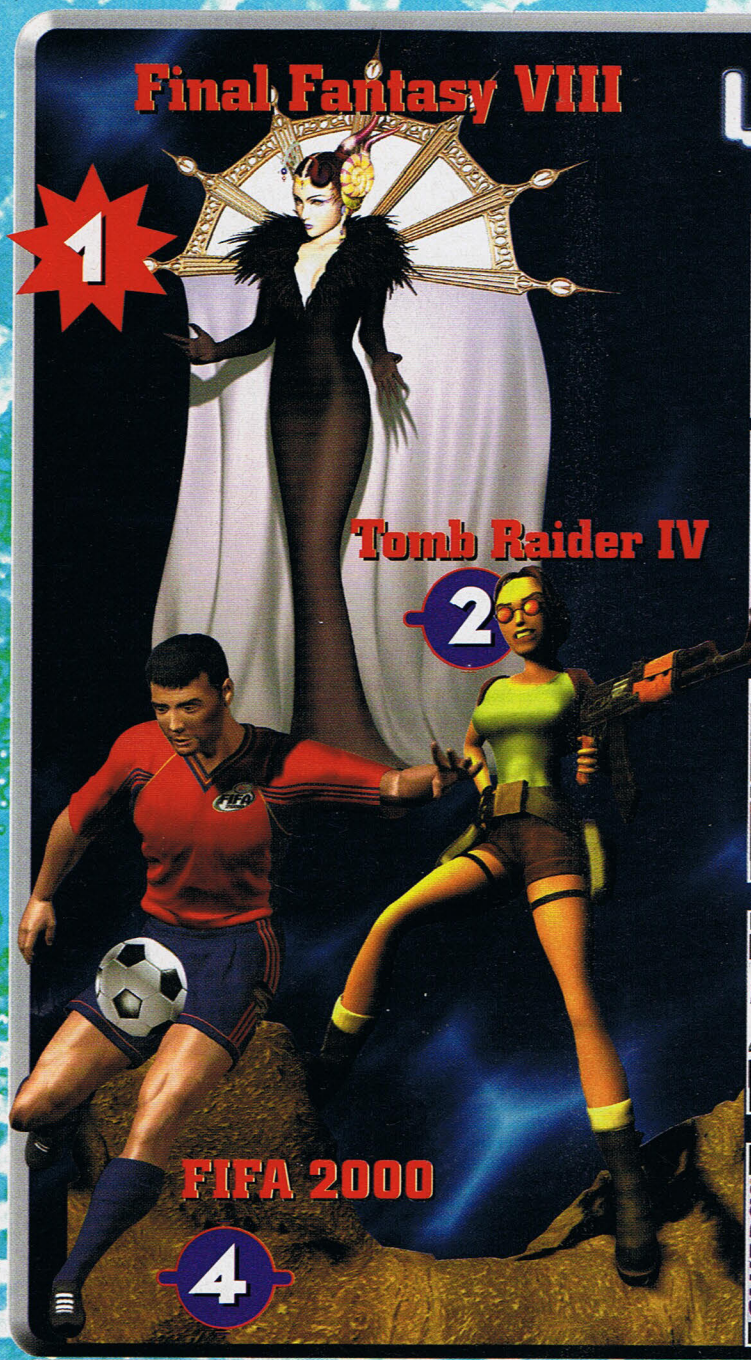
SCREENFUN Staff

Redacción SCREENFUN: Jacometrezo, 15, 3ª planta, 28013 Madrid.
Teléfono: 915 476 800. Fax: 915 427 160.
E-Mail: screenfun@bauer.es

Director: Jorge Martínez
Subdirector/Dir. Arte: Álvaro García
Maquetación: Edgar Henao, Raúl Blázquez
Edición: Puri Ruiz
Redacción: Elena Castellanos, Gabriel Pérez-Ayala
Traducción: Marta Muñiz
Colaboradores: Beahazard, Daniel Palomares, V. Icho, José Antonio Gelado, Óscar Espiritusanto, Cristina Cantarero
Documentación: Encarna Domínguez

Edita: Heinrich Bauer Ediciones, S.L., S. en C.
Diseño y contenido original: Equipo BRAVO-SCREENFUN.
Publicidad: Carmen Valero.
Exclusiva de publicidad: TPC. Stefanie Franck. Jacometrezo, 15, 28013 Madrid.
Teléfono: 915 476 800
Fax: 915 413 523
E-mail: tpc@bauer.es
Impresión: Altair-Quebecor.
Distribución: Dispaña, S.L., S. en C.
Teléfono: 914 179 530
(Distribución en Argentina: York Agency. *Distribución en México:* C.A.D.E.).
Depósito legal: M-10376-1999. Precio para Canarias, Ceuta y Melilla: 420 ptas., transporte aéreo incluido.
Printed in Spain, 22/4/00.
Solicitado el control de la O.J.D.

Vuestro TOP



1 Final Fantasy VIII
SQUARE – PS
(1) Squall se defiende del primer ataque de Lara. ¿Cuánto tiempo resistirá el asedio?

2 Tomb Raider IV
CORE – PS, PC
¡Nuevo! ¿Al segundo puesto en el primer mes? ¡TR IV entra en la lista como un obús!

3 (2) Metal Gear Solid
KONAMI – PS
Ocupado en su pugna con Squall, Snake no puede hacer nada contra Lara.

4 FIFA 2000
EA SPORTS – PC, PS
¡Nuevo! ¡Otra entrada espectacular! Cómo se nota que nos gusta el fútbol, ¿eh?

5 (4) Silent Hill
CAPCOM – PS
Hay juegos que vienen y van, pero Silent Hill en los cinco primeros es un clásico.

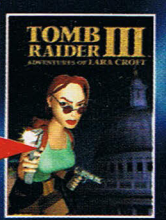
6 (9) Age of Empires 2
MICROSOFT – PC
¡No para de subir! Sólo por un pelo no se cuela en los cinco primeros del honor.

7 (5) Driver
REFLECTIONS – PS, PC
Tanta conducción peligrosa no podía ser buena. ¡Te has cargado el coche, tío!

8 (6) Tomb Raider III
CORE – PS, PC
Pese a la entrada brutal de TR IV, la tercera entrega sigue acaparando votos.

9 (11) Pokémon
GAME FREAKS – GB
¡Pikachu bate récords en todas partes! Nunca un juego de GB llegó tan alto.

10 (10) Zelda: Ocarina of Time
NINTENDO – N64
Link aguanta como puede en los diez primeros. Y es que la cosa está muy malita...



Sistema

PC

1. **Tomb Raider IV** — CORE DESIGN — Aventura de acción y exploración
2. **Fifa 2000** — EA SPORTS — Simulador de fútbol oficial
3. **Age of Empires 2** — MICROSOFT — Estrategia histórica en tiempo real
4. **Driver** — REFLECTIONS — Velocidad mafiosa
5. **Unreal Tournament** — GT INTERACTIVE — Shooter competitivo en 1ª persona

PLAYSTATION

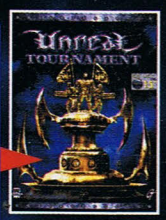
1. **Final Fantasy VIII** — SQUARE — Rol
2. **Metal Gear Solid** — KONAMI — Aventura y acción de espionaje
3. **Tomb Raider IV** — CORE DESIGN — Aventura de acción y exploración
4. **Fifa 2000** — EA SPORTS — Simulador de fútbol oficial
5. **Silent Hill** — KONAMI — Horror oscuro y psicológico

NINTENDO 64

1. **Zelda: Ocarina of Time** — NINTENDO — Rol y acción de fantasía
2. **Donkey Kong 64** — NINTENDO — Jump&run y mix de minijuegos
3. **S.W.: Racer** — LUCAS ARTS — Velocidad en el universo 'Star Wars'
4. **Mario Golf** — NINTENDO — Simulación deporte: golf
5. **Super Smash Brothers** — NINTENDO — Lucha multiplayer festiva

P 20

11 (3) **Resident Evil 2**
CAPCOM – PC, PS
Estos zombis deambulan al azar: ¡nadie sabe por dónde saldrán cada mes!



12 **Unreal Tournament**
GT INTERACTIVE – PC
¡Nuevo! *Ha ganado el primer asalto contra Quake 3, ¡pero por muy pocos votos!*

13 **C&C: Tiberian Sun**
WESTWOOD – PC
Tras el bajón del mes pasado, C&C: TS se atrinchera en su nueva posición.

14 **Quake 3: Arena**
ID INTERACTIVE – PC
¡Nuevo! *Unreal Tournament le gana, ¡por ahora! Se avecina una lucha de titanes...*

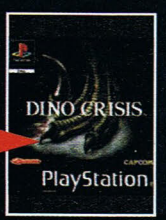
15 **Donkey Kong 64**
RAREWARE – N64
¡Nuevo! *El mono hace acto de aparición, cantando rap y enarbolando una banana.*

16 (8) **Commandos**
PYRO STUDIOS – PC
¡Retirada, retirada! ¡Señor, sáquenos de aquí! ¡Aaaargh! ¡Es una carnicería!

17 (15) **Tekken 3**
NAMCO – PS
Cae. Lentamente, pero cae. ¿Cuándo tocarán fondo estos maltrechos luchadores?

18 (12) **SW: Racer**
LUCAS ARTS – PC, N64
El motor no arranca y los rivales le pasan como rayos. ¡Anakin lo tiene bien crudo!

19 (18) **Mario Golf**
NINTENDO – N64, GBC
Mario hace un bogey y baja otro puesto. ¡Resiste, Mario, no te dejes ganar!



20 **Dino Crisis**
CAPCOM – PS
¡Nuevo! *Regina entra cautelosamente en la lista, no sea que haya raptors sueltos por ahí.*

Juegos para una isla desierta

¿QUE CINCO JUEGOS TE LLEVARÍAS A UNA ISLA DESIERTA?
Dave Perry
Presidente de Shiny Entertainment

Este mes tenemos con nosotros a Dave Perry, presidente de Shiny y máximo responsable de *Messiah*, un shooter que está causando sensación. Se hizo de rogar un poco, pero al final lo confesó todo. Y no, señor Perry, ¡elegir al Messiah como al mejor juego de todos los tiempos no vale!

1 **Command&Conquer**
Pero no Tiberian Sun, no, ¡el primero de la serie! Era algo muy especial.

2 **Tekken 3**
De los juegos de lucha, para mi gusto fue el mejor. En su época fue la revolución.

3 **Metal Gear Solid**
Todavía recuerdo con nostalgia los momentos emocionantes que viví con él.

4 **Tetris**
Un juego para una isla desierta...Sí, creo que del Tetris no me cansaría nunca.

5 **Asteroids**
¡Eh, qué pasa, es un clásico! ¡La de dinerillo que me dejé yo jugando a esto!

Los más jugados en SCREENFUN

1 **Quake 3: Arena**
ID INTERACTIVE-PC
¡Cómo suenan esas explosiones! El fragor del deathmatch se ha apoderado de la redacción.

2 **Unreal Tournament**
GT INTERACTIVE – PC
Antes del partidón en red de Quake 3, nada como entrenar un poco en solitario con Unreal T.

3 **Starcarft**
BLIZZARD – PC
Nos acabamos de comprar la ampliación Brood Wars, ¡y hay que aprovechar las inversiones!

4 **Soul Calibur**
NAMCO – DC
Ya nos hemos sacado todos los personajes secretos y dibujos, ¡pero este juego sigue molando igual!

DREAMCAST

1. **Soul Calibur** — SEGA — Lucha 3D con espadas
2. **Sonic Adventure** — SEGA — Aventura y jump&run supersónico
3. **Ready 2 Rumble** — ACTIVISION — Simulación de boxeo cómico
4. **Trick Style** — ACCLAIM — Velocidad sobre hoverboard
5. **Power Stone** — SEGA — Lucha y persecuciones en 3D

GAME BOY

1. **Pokémon** — NINTENDO — Rol y coleccionismo
2. **Zelda IV: Link's Awakening** — NINTENDO — Rol y acción de fantasía
3. **Mario Golf** — NINTENDO — Simulador de golf
4. **Tetris DX** — NINTENDO — Puzzle de piezas
5. **Mickey's Adv. Racing** — NINTENDO — Velocidad y aventura Disney

Los más esperados

¡Ya falta menos!

1. Diablo 2 (PC)
2. Resident Evil 3 (PS)
3. Baldur's Gate 2 (PC)

SCREENFUN ¡SORTEO!

¿Tu juego favorito no sale en la lista? ¿Está muy abajo en la clasificación? ¡Ayúdale! Mándanos una postal votando a 5 juegos. ¡Sorteamos 5 juegos entre los participantes! Asegúrate de decirnos cuál quieres si te toca. SCREENFUN, ref.: Exitos 9, apdo 14.116, 28080 Madrid

Así puntuamos en SCREENFUN

Todo bien ordenadito: las fichas de evaluación que encuentras en las páginas de SCREENFUN contienen toda la información que necesitas acerca de cada juego. En esta página te explicamos el significado de cada elemento.

Tantos juegos y tan poco dinero! Para que no malgastes tu paga en software aburrido, en SCREENFUN sometemos a todos los juegos nuevos a un profundo y exhaustivo chequeo. **Al final de cada una de estas revisiones, te detallamos en una ficha los resultados de nuestro chequeo, los datos técnicos y los requisitos más importantes sobre el juego.** En esta página encontrarás el significado exacto de estas informaciones. A propósito de la evaluación: en todo momento y a cada juego se aplicarán los mismos baremos. Otro dato importante: si no consta ninguna fecha, los juegos chequeados en este número salen al mercado en el mismo mes que la revista.

El Sistema

Dentro del rectángulo rojo indicamos el sistema en el que hemos probado el juego:

PC: MS-DOS y Windows
DC: Dreamcast
PS: Sony Playstation
N64: Nintendo 64
SAT: Sega Saturn
SNES: Super NES
GB: Game Boy
GBC: Game Boy Color

El rectángulo verde indica que el juego ya ha sido revisado para otro sistema en una edición anterior de la revista, por ejemplo:

* ya chequeado en SCREENFUN 12/98

En el rectángulo naranja se indica si está prevista otra edición del juego para tu PC o consola. Ejemplo: El juego *ScreenFun* (nombre inventado por nosotros) fue revisado en el número 11/97 para Playstation. La versión para PC esta en fase de pruebas, y los jugadores con Saturn tendrán que armarse de paciencia.

¿Español o Inglés?

Una '*E*' quiere decir que hemos chequeado la versión española; una '*I*', la versión inglesa. Si pone '*I/E*', se ha revisado la versión inglesa, aunque la versión española saldrá en breve.

El precio

¡Aquí te decimos cuánta pasta tienes que soltar! Debido a que los precios varían según el punto de venta, indicamos siempre el precio de venta al público (P.V.P.) recomendado por el fabricante.

Si te mueves un poco para comparar los precios, con algo de suerte puedes encontrar alguna que otra ganga.

El fabricante

¿Quién lo hizo? Puede que los enterados reconozcan el nombre de un importante fabricante. Pero... ¡cuidado!, la marca, por muy bien que suene, no garantiza la calidad del juego.

Los jugadores

Aquí te enteras del número de personas que pueden jugar a la vez (siempre que tengas el número necesario de gamepads o joysticks). Damos por válido el que se pueda jugar de forma simultánea en PC con la pantalla dividida, en el sistema especial de Internet o a través de una red de PC.

Requisitos especiales

Los usuarios de PC encuentran aquí la información necesaria sobre el requerimiento mínimo de su equipo para que el juego funcione correctamente: '*Min.*' indica el equipamiento mínimo necesario, y '*Rec.*' significa las características recomendadas. Si tu ordenador no cumple estos requisitos, la diversión está en peligro. Si juegas con consola, sabrás si el juego necesita hardware adicional, como joypads especiales o memory cards.

PC | PS* | N64 | DC | I/E

ScreenFun

Juego de acción para avanzados y expertos

6.470 pts. | Grabi-Soft | 1-8 Jug.

Mín.: Pentium 90, 16 MB RAM, Joystick, Windows 95. *Rec.:* Pentium 200, 32 MB RAM, Joystick, Windows 95

Gráficos 10 | Sonido 10 | Jugabilidad 10

Gráficos excelentes en 3D, manejo sencillo, modo sofisticado para 2 jugadores.

¡Qué lástima! Sólo funciona en unPC con una potente tarjeta 3D.

Acción de alta calidad con un diseño gráfico de auténtico lujo. Un hueso duro para la competencia.

10

* ya chequeado en SCREENFUN 12/98

Gráficos

¿Impactantes o sobrios? ¿Cuidados o desastrosos? Aquí sabrás como se evaluaron los gráficos en comparación con sus colegas de género jugando en un hardware normal.

Sonido

¡Damos notas a las notas! Efectos de música y sonido pueden inspirarte y hacerte ganar puntos extra, acompañarte simplemente o ¡aburrirte a muerte!

Diversión

En esta calificación te enterarás de si vas a tener diversión para rato... ¿Hay muchas variantes el juego?, ¿soluciones alternativas? ¿Algún editor para hacer creaciones propias...?

Lo que nos gustó

Éstas son las características que le han gustado al equipo SCREENFUN por encima de todo.

Lo que no nos gustó

Aquí ponemos los puntos débiles del juego: desde algunas pequeñas carencias hasta errores de bulto.

El resumen

Breve y conciso: El resumen cuenta en pocas palabras lo que puedes esperar del juego.

La nota SCREENFUN

Al final nos ponemos serios y severos. La nota te dice cuánta diversión te va a proporcionar el juego. La máxima puntuación la tendrán los juegos que consigan el 10; la mínima se puntúa con 1.

Las notas de SCREENFUN

10 Alucinante ¿A qué esperas? Un juego que no te debes perder.

9 Sobresaliente Casi perfecto. Hazte con él, porque no hay muchos así.

8 Notable La compra no es obligatoria, pero desde luego, merece la pena.

7 Muy bien Un buen compañero para los ratos libres.

6 Bien Es interesante por el tema o algún pasaje en particular.

5 Aprobado Aquí está el límite: sólo sirve para fans del género.

4 Insuficiente No merece la pena. Sigue ahorrando para otro juego.

3 Mal ¿En qué estarían pensando los creadores al diseñarlo?

2 Muy mal ¡Ni te acerques! Pero puedes recomendárselo a tu peor enemigo.

1 Basura ¡Auténtica basura informática! No lo aceptes ni regalado.

Los géneros

¿Un juego de rol con un toque de aventura o un jump & run de estrategia? Para que no te hagas un lío, en este diccionario te presentamos los más importantes géneros con los que puedes encontrarte.

Aventura

Aventuras son juegos para el 'coco', enmarcados dentro de una historia de suspense. Entre los clásicos se encuentran 'El día del tentáculo' y la serie 'Monkey Island'.

3D-shoot

Acción de disparos vertiginosa desde una perspectiva de primera persona. Entre los mejores y más destacables están el precursor 'Doom' y además, 'Jedi Knight', 'Turok', 'Unreal' o 'Forsaken'.

Lucha

¿Quién es el primero en tumbar al adversario? Los éxitos como 'Virtual Fighter', 'Tekken' o 'Street Fighter' son más divertidos cuando se juega con un amigo.

Deporte

Fútbol, fórmula-1 o hockey sobre hielo: se pueden simular un sinfín de deportes. Excelentes las series 'FIFA', 'NHL' y 'NBA'.

Vuelo

¿Te gusta volar? Entonces vas a disfrutar como un loco con simuladores como 'EF 2000', 'Longbow 2' o la serie futurista 'Wing Commander'.

Velocidad

Los juegos de carreras son un mundo aparte. Recomendamos 'Gran Turismo', 'Grand Prix 2', 'Mario Kart 64', 'Fórmula 1 97' y 'Wave Race 64'.

Rol

Con un elenco de héroes atraviesas países lejanos y luchas contra terribles monstruos. Como referencia hay que indicar 'Final Fantasy VII' y los juegos 'Ultima'.

Jump & Run

Aquí necesitas buena coordinación, reflejos e inteligencia. Algunos de los mejores representantes son 'Super Mario 64', 'Crash Bandicoot' y la serie 'Sonic'.

Estrategia

Un buen sentido táctico y planificación son indispensables. Los más destacados de este género son 'Command & Conquer', 'SimCity' y 'Age of Empire'.

Mix

Hay juegos que no se pueden clasificar de forma exacta. En este grupo entran, por ejemplo, 'Tetris', 'Star Wars Monopoly' o 'Swing'.

En nuestro país, más de 400.000 personas siguen sus estudios a distancia. En el resto del mundo, el número sobrepasa los 30 millones. Los expertos dicen que es la forma de aprender del futuro.

Las personas que aprenden a Distancia están cada vez más valoradas. Porque demuestran tener los requisitos más buscados.

Porque son personas que saben lo que quieren y que deciden conseguir sus objetivos por sí mismas. De la forma más rápida, cómoda y económica.

Si quieres recibir información detallada sobre Planes de Formación a Distancia de Instituto Americano llámanos al **902 123 600** o envía el "Bono de información gratuita".

INSTITUTO AMERICANO

Formando Profesionales desde 1932

902 123 600

GRATIS

ESTE MAGNIFICO CONVERTIDOR DE EUROS-PESETAS

Las personas que soliciten información sobre los Cursos de Instituto Americano recibirán ***GRATIS*** *un fantástico convertidor de Euros-Pesetas.*

¡Llámanos! **902 123 600**

☒ Deseo recibir información gratuita

Curso de: _____

Nombre y Apellidos _____

Fecha Nac. _____

Domicilio _____

Teléfono _____ Cód. Postal _____

Población _____

Provincia _____

Enviar a:
INSTITUTO AMERICANO. Mendívil, 6 - 28038 Madrid
Tel.: 91 552 21 51 - Fax 91 551 22 76

PC 098

Tu información nos permite adecuar nuestras ofertas y servicios a tus intereses. Tienes derecho a acceder a ella y cancelarla o rectificarla de ser errónea.

CURSOS 2000

GRADUADO ESCOLAR
- ❑ Graduado Escolar

MODA Y BELLEZA
- ❑ Corte y Confección
- ❑ Peluquería (Con equipo de prácticas)
- ❑ Esteticista (Con equipo de prácticas)

INFORMÁTICA Y CONTABILIDAD
- ❑ Contabilidad
- ❑ Dominio del PC
- ❑ Introducción a la Informática

ELECTRÓNICA
- ❑ Electrónica y Microelectrónica (Con equipo de prácticas)

SANITARIOS
- ❑ Aux. de Puericultura
- ❑ Aux. de Enfermería (Con Geriatría)
- ❑ Aux. de Jardín de Infancia
- ❑ Aux. de Farmacia (Con equipo de prácticas)

QUÍMICA
- ❑ Ayudante de Laboratorio (Con equipo de prácticas)
- ❑ Técnico en Plásticos (Con equipo de prácticas)

DIBUJO Y DELINEACIÓN
- ❑ Dibujo Artístico
- ❑ Delineante de Construcción
- ❑ Delineante Mecánico
- ❑ Delineante de Carpintería y Ebanistería

AUTOMOCIÓN
- ❑ Técnico de Automóviles
- ❑ Mecánico de Motos
- ❑ Mecánico de Automóviles
- ❑ Motores Diesel
- ❑ Electricidad del Automóvil

AZAFATA
- ❑ Azafata y Relaciones Públicas
- ❑ Azafata Intérprete

AEROMODELISMO
- ❑ Aeromodelismo (8 aeromodelos y motor)

INGLÉS
- ❑ Inglés (con video)

CONSTRUCCIÓN
- ❑ Carpintería Metálica y Aluminio
- ❑ Constructor de Obras
- ❑ Instalador Electricista
- ❑ Fontanería
- ❑ Instalador de Gas
- ❑ Energía Solar

HOSTELERÍA
- ❑ Camarero Profesional

VENTAS
- ❑ Técnico de Ventas
- ❑ Decorador de Escaparates
- ❑ Publicidad

FOTOGRAFÍA
- ❑ Fotografía (Laboratorio y ampliadora)

INSTITUTO AMERICANO - Mendívil, 6 - 28038 - Madrid - Tel.: 902 123 600
Internet: http://www.iasa.com • E-mail: info@iasa.com

Éstos son los Bombazos del 2000

¿Tu consola está a dieta de juegos? ¿El disco duro bosteza de aburrimiento? Pronto llegará el momento de refrescar tu colección de títulos. En SCREENFUN te avisamos de los juegos que van a hacer que ¡te pegues al techo como Spiderman!

Nivel de éxito

- ya veremos
- será bueno
- éxito total

Llegarán entre enero y marzo (1er trimestre)

Diablo 2

PC

*Por fin, ¡la segunda parte de la madre de todos los **juegos de rol y acción!** La jugabilidad se mantiene básicamente igual, pero los gráficos y las proporciones se han trabajado mucho. Tu héroe ya no merodeará únicamente por húmedas mazmorras: también saldrá al exterior.*

Beatmania

PS

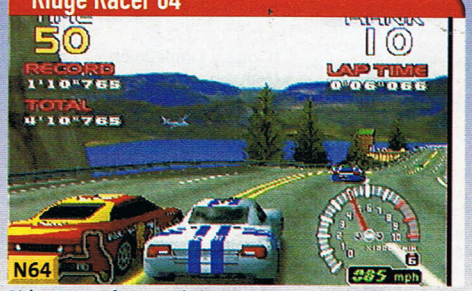
*Todo Japón está loco por los **juegos de música.** El jugador tiene que tocar la nota correcta en el momento preciso, armado con un mando que tiene cinco teclas de piano y un plato para que hagas scratches. En el modo simultáneo de dos jugadores te lo pasarás especialmente bien.*

Castlevania: Legacy of Darkness

N64

*Una historia confusa que como **aventura de terror** ¡no tiene mucho que envidiar a* Barrio Sésamo! Castlevania 2 *se desarrolla algunos años antes que el primer capítulo, por lo que se deduce un final feliz desde el principio. Pero gracias a nuevos personajes, Konami te ofrecerá emoción.*

Ridge Racer 64



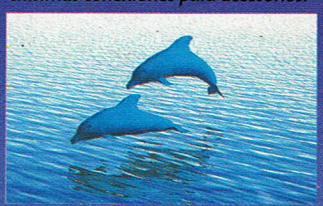
N64

Ridge Racer *fue uno de los primeros **juegos de carreras** para la Playstation y debería haber aparecido hace dos años para la N64. El juego de entonces no convenció como es debido. Esperemos que Namco haya aprovechado bien el tiempo para realizar un buen juego de carreras.*

La Playstation 2 de Sony y la Dolphin de Nintendo

Si Sony y Nintendo cumplen con sus comunicados, los jugones del 2000 vivirán unas navidades mágicas. Ambos aparatos son extremadamente potentes y llegarán a nosotros con un increíble surtido de juegos en el 4º trimestre del año.

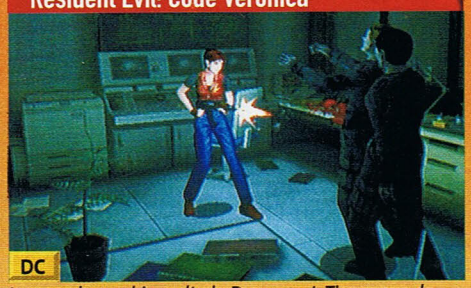
La PS 2 ofrece tecnología DVD y muchísimas conexiones para accesorios.



Dolphin (en español, "delfín") es el nombre del aparato de Nintendo.

Llegarán entre abril y junio (2º trimestre)

Resident Evil: Code Veronica



DC

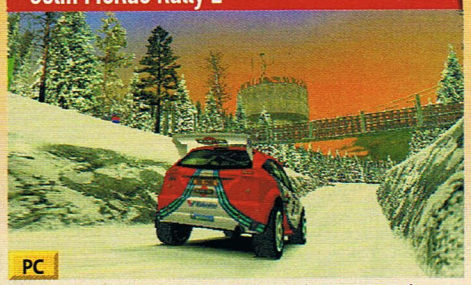
La caza de zombis asalta la Dreamcast. Tienes que defenderte de éstos y resolver acertijos complicados, todo ello rodeado de unos gráficos apabullantes. En lugar de moverte por fondos previamente renderizados, vivirás esta ***aventura de acción*** *en tiempo real.*

Ground Control

PC

Las ***batallas en tiempo real*** *son alucinantes, sobre todo si están hechas en 3D.* Ground Control *de Sierra tiene muy buena pinta, pero pretende fascinarte sobre todo con tácticas sensacionales. Habrá muchas órdenes y variedad de unidades. Ya sabes: ¡el futuro es 3D!*

Colin McRae Rally 2



PC

La gallina de los huevos de oro de Codemasters, Colin McRae, *vuelve al PC y la Play. Más pistas, un mejor sistema de daños y, sobre todo en PC, un motor de gráficos acorde con los tiempos que corren harán de la 2ª parte de este* ***juego de carreras*** *el indiscutible ganador del rally.*

C&C Renegade

PC

C&C Renegade *podría ser una buena mezcla de* Wargasm *y* Command & Conquer. *Es un* ***shooter en 3ª persona con un toque táctico.*** *Por el momento, las primeras imágenes quitan el hipo a los amantes de la estrategia. Solamente la marca de* C&C *despierta curiosidad, ¿no crees?*

Llegarán entre julio y septiembre (3er trimestre)

Tekken Tag Tournament

PS2

Los chicos de Namco han quedado tres veces ganadores frente a los demás representantes del ***género de acción.*** *La conversión de la recreativa* Tag Tournament *aparecerá sólo para la Playstation 2. En Japón saldrá el 4 de marzo coincidiendo con el lanzamiento de la consola.*

Shen Mue

DC

La comunidad de fans lleva mucho tiempo esperando el arma secreta de Sega. Corren rumores de que Shen Mue *aparecerá entre julio y septiembre en nuestras tiendas. Los amantes de la* ***aventura de acción*** *darán saltos de alegría cuando se enteren de la noticia.*

Anno 1503

PC

El ***juego de estrategia*** *de éxito ha tenido un hermanito y se llamará* Anno 1503 *– llegada a un nuevo mundo. Como se puede suponer por el nombre, se conquistará y edificará 100 años antes del original con un nuevo motor de gráficos. De momento te mostramos dos edificios...*

Super Mario RPG 2

N64

La primera parte fue desarrollada también por Square para la Super Nintendo, y nunca apareció oficialmente en Europa. Nintendo lleva trabajando más de 2 años en la segunda incursión de Mario y sus amigos en los ***juegos de rol.*** *¡Y los gráficos parecen estar pintados sobre papel!*

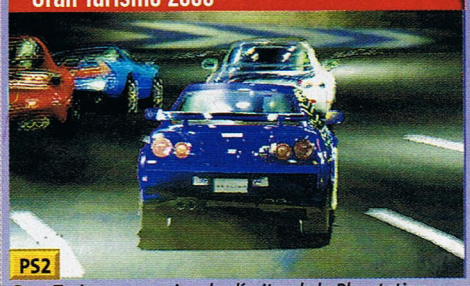
Llegarán entre octubre y diciembre (4º trimestre)

Warcraft 3

PC

El ***juego de estrategia en tiempo real*** *hace su tercera aparición, y quiere conquistarnos con mejores gráficos y una estructura de misiones más trabajada. No sólo manejarás hordas completas de monstruos, sino también a un pequeño pero buen grupo de soldados especialistas.*

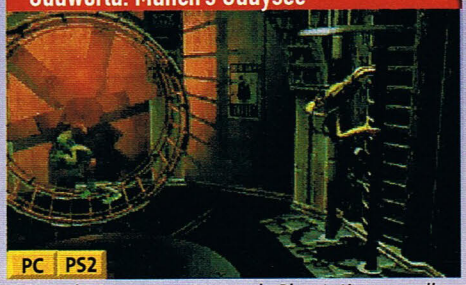
Gran Turismo 2000



PS2

Gran Turismo 2 *exprime los límites de la Playstation. Polyphony Digital se esfuerza de momento en* GT 2000, *que ofrecerá, además de un control milimétrico, unos gráficos impresionantes y los coches más realistas que se hayan visto nunca jamás en un* ***juego de carreras.***

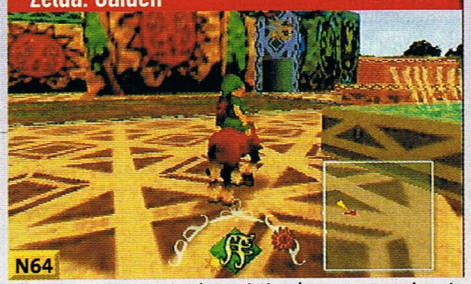
Oddworld: Munch's Oddysee



PC PS2

Este ambicioso proyecto para la Playstation 2 nos llega desde California. Con esta ***aventura de acción****, el creador de* Oddworld, *Lorne Lanning, quiere acercarnos a su visión de un mundo virtual que casi parece real. Van a intentar sacar todo el jugo a la Play2.*

Zelda: Gaiden



N64

Shigeru Miyamoto está convirtiendo con su magia esta continuación de Ocarina of Time *en la obra maestra que todos los seguidores de Link esperan. Se están incorporando todas las ideas que se quedaron fuera en la primera parte. ¡Un buen aperitivo al* Zelda *para Dolphin!*

GRAN TURISMO 2
THE REAL DRIVING SIMULATOR

La segunda parte del juego de carreras más popular de la Playstation se pone directamente en la línea de meta. ¿Quieres saber qué se esconde bajo su carrocería?

INFO
Un lifting exhaustivo...

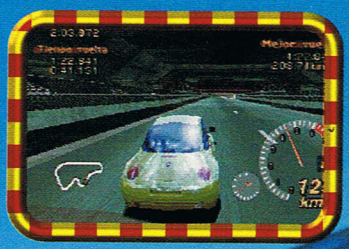
A primera vista, los gráficos de *Gran Turismo 2* parecen no haber sufrido casi ningún cambio respecto a su antecesor. Pero todos los coches han sido sometidos a un lifting exhaustivo y adornados con impactantes efectos de luz. Además, se ha incluido la sombra de los coches sobre el asfalto. Inclusive, en los cambios de rasante verás con estupor como tu coche ¡sale volando!

Ahora se han incluido indicadores de turbo y un cuenta revoluciones más claro.

Hemos corrido en el circuito de High Speed Ring en ambas versiones y ahora te toca a tí encontrar las diferencias. ¡A por ellas!

GRAN TURISMO

GRAN TURISMO 2


Pequeño fallo gráfico: hasta en los oscuros túneles se aprecian reflejos del Sol.

Los circuitos están plagados de publicidad de firmas de coches y accesorios.

Podrás ver las repeticiones, desde los más espectaculares ángulos.

Hace dos años, los programadores de de Polyphony Digital decidieron crear un auténtico simulador de conducción, en lugar de intentar hacer un juego de carreras arcade. Aplicaron todas las leyes de la física a elegantes coches poligonados, y nos proporcionaron una nueva e intensa sensación de realismo. Dos años después nos deleitan con *GT2*, el más brillante de los simuladores de conducción hasta la fecha.

El juego está dividido en dos CDs; uno contiene un modo *arcade* y el otro un modo de *simulación*. En las carreras *arcade* correrás en caros y lujosos coches, mientras que en el modo de *simulación* te enfrentarás a grandes retos. 60 complicadas pruebas harán que consigas los 5 carnets de conducir necesarios para poder disfrutar de las 28 pistas, de las cuales ya conoces diez de la primera parte.

Unas líneas en la carretera que te indican la trazada perfecta y secuencias de vídeo, te ayudarán a pasar las variadas pruebas. **Si por un casual conservas las puntuaciones del *GT*, ¡no te deshagas de ellas!, porque en esta segunda parte las podrás utilizar.**

Empezarás con pocos créditos por lo que deberás extremar tus precauciones al comprar tu primer coche, ya que una mala elección hará que desperdicies mucho tiempo sin conseguir resultados. Una pista: rebusca en el mercado de segunda mano, seguramente te encuentres con más de una sorpresa. En el juego se incluyen nuevos circuitos de rally y carreras de resistencia, en las que tendrás que recorrer distancias de hasta 300 km.

Si quedas en primera posición en

Consigue rápido el coche de tus sueños

En el mercado de segunda mano japonés encontrarás cochazos como éste por muy pocos créditos.

Tienes que conseguir los carnets de conducir. Los permisos A y B son los más importantes.

Invierte tu primer premio en mejorar tu coche para que corra aún más.

Concéntrate en carreras especiales como en el circuito de Tahiti Road. (imagen)

Con dinero, experiencia y muchos caballos, puedes lanzarte a la Liga Mundial de GT2.

El CD Arcade contiene un modo de dos jugadores impecable con pistas rally.

Cuantos más caballos tenga tu coche, más rápido irá tu Playstation.

LA NUEVA TEMPORADA

18 circuitos más que en el primer *GT*. Los circuitos antiguos están en azul.

Nombre de pista	Licencia	Tipo
Test Course	–	normal
Super Speedway	–	normal
High Speed Ring	–	normal
Tahiti Dirt Route 3	–	rally
Autumn Ring Mini	–	normal
Red Rock Valley Speedway	–	normal
Tahiti Road Circuit	B	normal
Mid-Field Raceway	B	normal
Smokey Mountain North	B	rally
Clubman Stage Route 5	B	normal
Eiger Path	A	normal
Grand Valley East Section	A	normal
Roma Short Track	A	normal
Trial Mountain Circuit	A	normal
Deep Forest Raceway	IC	normal
Smokey Mountain South	IC	rally
Palm Trip	IC	normal
Autumn Ring	IC	normal
Grand Valley Speedway	IB	normal
Laguna Raceway	IB	normal
Seattle Short Track	IB	normal
Green Forest Roadway	IB	rally
Special Stage Route 5	IA	normal
Roma Circuit	IA	normal
Roma Night Drive	IA	normal
North American Roadway	IA	rally
Seattle Circuit	IA	normal
Tahiti Dirt Route 2	IA	rally

SCREENFUN ¡SORTEO!

Para que los maravillosos efectos de luz no te deslumbren, y sientas la velocidad en tus carnes, nada mejor que este pack de gorra y camiseta de GT2. Escríbenos una postal con la Ref.: Pack GT2, apdo 14.151 Madrid 28080

De noche, en los circuitos resplandecen las farolas, que vienen muy bien... ¡porque en GT2 los coches no tienen faros!

determinadas carreras, tu esfuerzo se verá recompensado con un flamante cochazo en tu garaje, que podrás utilizar para correr o para hacer que tus créditos suban como la espuma. Eso sí, si has fijado el objetivo en el coche de tus sueños, conseguirlo será sólo una cuestión de tiempo (y paciencia). Pero no te detengas ahí, ya que con las opciones de equipamiento que te ofrece el *GT2*, podrás aumentar su potencia hasta límites insospechados. Si eres un verdadero amante de los coches, rascándote un poco el bolsillo, podrás conseguir desde un Ford *KA* hasta un impresionante Viper de más de 500 caballos. **En el CD existen 500 coches y 33 fabricantes de automóviles reales, más uno inventado.** Son mayoritariamente japoneses, pero también hay algunas marcas americanas y bastantes europeas, aunque echarás en falta fabricantes como Ferrari, Lamborghini y Maseratti. ¡Una pena!

Este juego llevará a tu consola hasta el límite de sus posibilidades: efectos de luz expectaculares, redibujado inexistente y un alto frame rate aún con varios coches en pantalla. En definitiva, horas y horas de insomnio delante de tu televisor, ¡quemando ruedas!

PC | **PS** | N64 | DC | E

Gran Turismo 2

Carreras para avanzados y expertos.

8.490 pts. | Polyphony/Sony | 1-2 jug.

• Compatible: Memory Card, Dual Shock.

Gráficos 9 | Sonido 8 | Jugabilidad 9

28 circuitos y más de 500 coches originales..., en la variedad está la calidad.

Presentación de menú algo lisa, comportamiento de rivales estúpido.

Ni lo dudes: Si quieres un gran juego de coches, *Gran Turismo 2* es "The Real Driving Simulator". **9**

Texto: Daniel Palomares.

¡Súbete!

Aquí puedes ver las 34 marcas de renombre y prestigio mundial que participan en el juego.

Alfa Romeo — *Los Alfa Romeo unen la velocidad con el placer de conducir.*

Aston Martin — *Casa inglesa fundada por Lionel Martin y Aston Clinton.*

Audi — *Audi fue la primera marca en hacer un coche de aluminio.*

BMW — *Al principio, BMW sólo fabricaba motores de aviones.*

Chevrolet — *De esta casa americana nació el legendario Corvette.*

Citroën — *El fabricante galo es el líder indiscutible del París-Dakar.*

Daihatsu — *Desde 1907 en el mercado, y no sólo en Japón.*

Dodge — *El fantástico Dodge Viper es su mejor coche hasta la fecha.*

Fiat — *El grupo Fiat: Alfa Romeo, Lancia, Maseratti y Ferrari.*

Ford — *Ford, trabaja bien... y también en la Playstation.*

Honda — *Celebra su fama de fabricante de motos.*

Jaguar — *Los vehículos de lujo del felino son legendarios.*

Lancia — *El italiano Vincenzo Lancia, piloto de F1, fue su fundador.*

Lister — *En los 90 creó su primer coche deportivo.*

Lotus — *Fundada en 1948 por el célebre Colin Chapman.*

Mazda — *Contribuyó en el gran retorno del Roadster.*

Mercedes-Benz — *La noble marca con la estrella posee un gran toque de clase.*

Mini / MG — *El mini es toda una genialidad en cuanto a su construcción.*

Mitsubishi — *Uno de los constructores más grandes del mundo.*

Nissan — *Son made in Japan, pero enfocados al mercado internacional.*

Opel — *Existe desde el principio de la fabricación de motores.*

Peugeot — *Esta casa francesa tiene fábricas hasta en Sudamérica.*

Plymouth — *Esta casa de coches creó el Chrysler 1928.*

Renault — *La firma francesa es pionera en la técnica de turbo.*

RUF — *Porsche apadrinó a este fabricante de fantasía.*

Shelby — *El piloto C. Shelby fabrica desde 1962 sus propios coches.*

Subaru — *Su fama llegó con el modelo 360. Y con los coches de rallies.*

Suzuki — *Suzuki es también un famoso fabricante de coches.*

Tommy Kaira — *En 1997 produjo por primera vez el deportivo ZZ en serie.*

Toyota — *Antes de 1936 trabajaba en la rama de textiles.*

TVR — *El nombre viene de su dueño, el americano Trevor Wilkin.*

Vector — *Desde los 80 hace coches inspirándose en los aviones.*

Venturi — *Muy claro: la respuesta francesa al Cavallino Rampante.*

VW — *Ferdinand Porsche creó en 1936 su primer Volkswagen.*

ISS pro evolution

Me gusta el fútbol, toda la semana es la mayor de mis pasiones, me gusta el fútbol... No, no nos hemos equivocado: con 'International Superstar Soccer' disfrutarás del fútbol a cualquier hora.

Nada es fruto de la casualidad: no sólo determinas la fuerza y la dirección del tiro, también puedes darle un efecto asombroso. Si fallas, ¡no le eches la culpa al mando!

En duelo directo con el FIFA 2000 *de EA Sports,* ISS Pro Evolution *casi se lleva la palma.*

En las situaciones estándar, como penalti o tiro libre, faltan flechas de dirección.

Ojo al dato: después de un tiro, todos los jugadores siguen atentos el recorrido de la pelota con la mirada.

Hay que usar la cabeza: los remates son muy peligrosos para el contrario.

SCREENFUN ¡SORTEO!

Tenemos cinco packs compuestos por una camiseta y una bebida isotónica de *ISS Pro*, para que sientas al 100% toda la emoción del partido. ¿Quieres conseguir uno? Pues escribe a: SCREENFUN, Ref. Pack ISS Pro, apdo. 14.124, Madrid 28080

ANÁLISIS DE GOL

En la repetición puedes observar el gol desde distintas perspectivas.

Ni compañeros ni rivales: en la confusión en el área pequeña todos quieren hacerse con el balón.

Deberías ahorrarte las trampas, porque el árbitro no deja pasar ni una.

Las mejores jugadas: guarda tus goles más bonitos en la tarjeta de memoria.

INFO

La Liga Master

El corazón de *ISS Pro Evolution* es la Liga Master. Juegas en el bando de un equipo europeo de tu elección (por ejemplo Madrid, Londres y Roma) en una liga contra otros 15 equipos.

La característica más sobresaliente es la opción *Transfer*, que te permite comprar nuevos jugadores durante el campeonato. La moneda de cambio son puntos que vas obteniendo durante la temporada. Por un empate se obtienen cuatro; por una victoria, ocho, más la diferencia de goles del juego ganado. Por eso jugarás no sólo a ganar, sino a sacar el máximo de cada partido e intentarás a toda costa sacar del campo a los peores equipos rivales.

Este equipo, escogido individualmente, se puede guardar en la tarjeta de memoria y volver a sacarlo en el modo de *partidos amistosos*. Así podrás jugar contra tus amigos o incluso contra tus propios equipos: ¡a tu bola!

En el menú Transfer puedes comprar jugadores con los puntos obtenidos.

Los estadios parecen un mar de colores con sus banderas y banderitas.

Realista: en las situaciones críticas dentro del área de penalti, los jugadores se tiran como locos a por el balón.

Con el llamado pase mortal conseguirás esquivar sin problemas a todo el frente de defensa.

Echas una mirada temerosa al reloj. Estás muy nervioso; tan sólo unos minutos te separan de la victoria del campeonato. Pones todo tu empeño en abrirte paso hasta el área de penalti e intentas salvar el puesto de tu equipo en el poco tiempo que queda. ¡La emoción no cesa hasta el último pitido del árbitro! **La nueva simulación deportiva *International Superstar Soccer* logra, como ningún otro representante del género, mantener a todos los jugadores en tensión.** Si la anterior derrota te dejó la moral por los suelos, lo olvidarás rápidamente después de jugar un victorioso partido y marcar espectaculares goles. Eso sí, para alzarte con la anhelada victoria tendrás que entrenar a conciencia. Buscas la fama... ¡pero la fama cuesta, y tendrás que sudar!

El intuitivo control posibilita a los principiantes que aprendan rápido los elementos básicos más importantes, pero las funciones de juego adicionales y los detalles requieren bastante más práctica; sobre todo para meter gol, tendrás que tener en cuenta la correcta sincronización. La fuerza varía según el tiempo que mantengas pulsado el botón mientras estás pasando el balón. Tu último despliegue de fuerzas se celebrará con aplausos en la tribuna.

El modo *Training* es especialmente adecuado para perfeccionar técnicas como los pases, porque la jugada individual y los dribblings no resultan tan recomendables. Por el contrario, los pases cortos en línea son más aconsejables, sobre todo el peligroso *pase mortal*, que es un pase a campo abierto, directamente a espaldas de la defensa. Así engañarás hasta a la fuerza defensiva más dura.

Los estrategas tienen la posibilidad de elegir entre una gran cantidad de tácticas, como por ejemplo el fuera de juego. Además, la posición del equipo siempre se puede cambiar de ofensiva a defensiva o viceversa. El repertorio de las posibilidades de defensa son notables. Además de la obligatoria tijereta, que casi sin excepción tiene una tarjeta como resultado, también puedes detener al rival, obstaculizarle o empujarle. Además tu portero sale de su área para poder interceptar un disparo del equipo contrario. Una gran cantidad de modos de juego consiguen que no te quedes parado. Partido amistoso, torneo o incluso la liga... Con toda esta oferta, no tendrás tiempo de aburrirte. Una pena que por la falta de licencia no puedas escoger los jugadores favoritos. Lo que sí podrás elegir es el tiempo que quieres que haga (lluvioso, soleado, nublado...) y la hora del día a la que juegas. Y en función del país por el que te decantes y en casa de quien se juegue, verás ondear unas banderas u otras.

Además de su jugabilidad, también convence gráficamente; de hecho, **los gráficos son de lo mejor que se haya visto en la Playstation: movimientos sin fallos y realistas de los personajes, que transmiten una estupenda sensación de juego.** Los estadios también están representados con todo lujo de detalles. El único fallo (¡siempre hay un pero!) es la ambientación sonora: los comentarios son absurdos, la música molesta y los sonidos de disparos suenan a madera. Por todo lo demás, ¡hace gala al deporte rey!

PC | **PS** | N64 | DC | I

ISS Pro Evolution

Juego de deporte para expertos.

7.490 pts. | Konami | 1-4 jug.

Compatible: control analógico.

Gráficos 9 | Sonido 6 | Jugabilidad 10

Estupenda sensación de juego, gráficos de primera, Liga Master emocionante.

Comentaristas de equipo grotescos, música molesta, muy complicado.

Increíblemente difícil y extremadamente retador, *ISS* sube a la cúspide del género. 9

Texto: Elena Castellanos

QUAKE III ARENA

Preocupante: tú, con una mísera escopeta, ¡y el enemigo lanzándote cohetes desde lejos!

Si echabas de menos a los monstruos de Quake, aquí tienes a un esqueleto y a un demonio para darles caña.

Los escenarios van por grupos. Hay que quedar primero para pasar al siguiente.

¡Rojo como la sangre! La luz del pozo de lava tiñe la figura de este gladiador.

Historia, argumento... ¿Para qué vale eso? Con un reluciente lanzacohetes entre las manos, lo más urgente es encontrar a algún incauto al que hacer picadillo. Masca tu puro, enfúndate la armadura... ¡y únete al 'deathmatch'!

Quake III no es, en realidad, muy diferente de sus antecesores. Las mismas armas, las mismas estrategias... ¿A qué viene entonces tanto entusiasmo? Basta con jugar quince minutos para comprenderlo: esto no es un *Quake* más ¡es *Quake* elevado al cuadrado! Los gráficos son extraordinarios, con unos escenarios tan detallados y llenos de texturas que te dan ganas de hacer un zoom para admirarlos de cerca. Pero no te recomendamos que lo hagas, porque lo más probable es que alguien te borre del mapa con un misilazo mientras estás ahí parado como un pasmarote. ¡El *deathmatch* de *Quake III Arena* exige que estés siempre alerta, siempre moviéndote, siempre disparando como un poseso! Es la única manera de sobrevivir a los letales bots controlados por el ordenador.

La jugabilidad, libre de la atadura de buscar llaves, interruptores o puertas secretas, recuerda ahora a la de una máquina recreativa, de las de echar veinte duros y ponerte a jugar inmediatamente: selecciona la modalidad de juego, elige tu personaje ¡y que empiece la fiesta! **Sólo tienes que preocuparte de que no te maten demasiado y de matar mucho.** Así de simple, así de directo y así de brutalmente divertido. Habrá quien eche de menos las misiones de antaño, los monstruos finales, los laberintos diabólicos... Si es ése tu caso, te recomendamos que no te compres *Quake III*, porque te va a decepcionar. Si por el contrario te encantan las partidas en red o te atrae el concepto del *deathmatch* contra el ordenador, *Quake III* es tu juego. Eso sí, asegúrate de que tienes un maquinón para hacerlo correr, porque sólo en un PC de última generación vas a poder disfrutarlo al 100%.

Hay treinta modelos de personajes (skins) para elegir, con sus propias voces personalizadas.

¡Cómo corre el condenado, así no hay manera de apuntarle! El motor gráfico de Quake III es increíblemente rápido y suave. ¡Pon a punto tus reflejos!

¡Qué escenarios tan impresionantes! Los colores son un poco monótonos, pero se ajustan a la estética del juego.

Durante el deathmatch, *una especie de Voz de la Muerte te informa de tu puesto en la clasificación.*

¡Un enemigo con el Quad Damage! *Es arriesgado intentarlo, pero si le matas, ¡te lo puedes quedar tú!*

Lo malo de la Lighting gun es que el chorro de rayos entorpece tu visión.

CONSEJOS

Técnicas básicas

- Acostúmbrate a saltar y apuntar al mismo tiempo. Mientras saltas es más difícil que el enemigo te dé.
- Cuando tengas el lanzacohetes, apunta a los pies del enemigo. Así, al estallar el misil contra el suelo, la onda expansiva le alcanzará, aunque no le hayas dado a él. Sólo debes apuntar al cuerpo cuando creas que no te va a esquivar.
- Después de salir victorioso de un furioso tiroteo, busca los ítems de salud y armadura para ponerte otra vez a tope.
- Nunca te pares mientras disparas a un enemigo. Muévete constantemente y trata de buscar su espalda.
- No aceptes enfrentamientos si estás en inferioridad de salud o armamento. Es mejor intentar huir y buscar armas mejores.
- Los personajes esbeltos tienen ventaja contra los corpulentos, que son un blanco más fácil.
- Ajusta la sensibilidad del ratón a tu gusto y configura las teclas que te resulten más cómodas.
- Si tienes el *Quad Damage*, usa la escopeta. Es fácil acertar con ella.

¡Cómete esto! El lanzacohetes es el arma que más víctimas se cobra. Un impacto directo puede convertir a un enemigo sin acorazar en pulpa sanguinolenta.

Quake III sería el rey indiscutible del género de no ser por el excelente *Unreal Tournament*, otro juegazo que le disputa el trono. ¿Cuál de los dos es mejor? La comunidad de jugadores está dividida a este respecto: cada cual tiene a su favorito. Ambos juegos son tan buenos que es muy difícil zanjar el asunto de forma objetiva. Gráficamente, *Quake III* lleva ventaja. Sus escenarios son maravillas arquitectónicas, y tiene más modelos de personaje. En sonido hay un empate técnico: en *Unreal T.* las voces están traducidas (un buen plus), pero en *Quake III* hay más variedad. El apartado de jugabilidad hay que dárselo, aunque por poco, a *Unreal T.* Su diseño de niveles es mejor, y tiene dos modalidades de juego más: *asalto* y *dominación*. Además, sus armas son más variadas y originales. **Con todo, no podemos evitar decantarnos por el estilo de juego frenético y salvaje de *Quake III*,** que penaliza al jugador cauto y favorece al temerario. No lo olvides: corre como un poseso y... ¡dispara, dispara, disparaaaa!

PC	PS	N64	DC	I

Quake III: Arena
3D-shooter en 1ª persona para todos.

7.495 pts. | ID Software | 1-16 jug. (red)

Mín.: Pentium 233 MMX, 64 MB RAM. 70Mb HD, Acel. Hardware (OpenGL).
Rec.: Pentium III 400, 128 MB RAM.

Gráficos 10 | Sonido 9 | Jugabilidad 9

Frenético y explosivo. Preciosos escenarios y modelos variados y originales.

El nivel *nightmare* es intratable. Las armas están ya muy vistas.

Quake III es un súper juego, un nuevo mito para los shooters de PC. ¡Lo tienes que probar! **9**

Texto: Gabriel Pérez-Ayala

Puedes reconocer fácilmente el arma que empuña cada jugador. ¡Tiembla si ves el lanzacohetes!

NUESTROS FAVORITOS

Puro en boca, **Sarge** *es nuestro* skin *ideal. ¡Se nota que es un correoso veterano de mil batallas!*

Orbb *es el más extraño. No te dejes hipnotizar por su mirada y dispárale sin contemplaciones.*

¿No te sientes muy seguro de ti mismo? Elige a **Cadaver** *¡y proclama a los cuatro vientos tu vocación!*

¡Nos hemos enamorado! **Lucy** *rebosa personalidad y tiene una presencia... ¡imponente!*

ARMAS

Machine Gun: *Arma inicial. Débil, pero fácil de usar.*

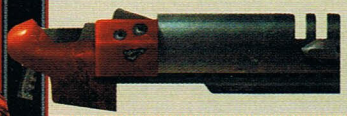
Grenade Launcher: *Efecto rebote y explosiones retardadas.*

Shotgun: *Efectiva en corta distancia. Baja cadencia de fuego.*

Raigun: *Ideal para francotirador. Exige buen pulso.*

Plasma Gun: *Alta cadencia de fuego, pero fácil de esquivar.*

Lighting gun: *Vistosa, pero no tan efectiva como la de* Quake I.

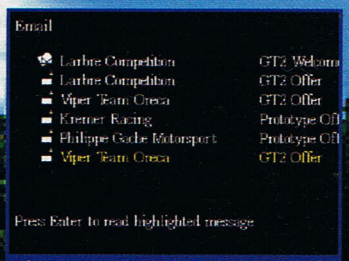


Rocket Launcher: *Sus cohetes pueden matar sólo con la onda expansiva.*

BFG-10K: *Terrorífica. Un disparo destruye todo lo que encuentra.*

Al detalle: por la noche, las luces rojas del freno se destacan en la oscuridad (PS).

El vencedor de Le Mans 99, el BMW V12 LMR, es un bólido de bonus (PS).



Al ganar un campeonato, te lloverán ofertas de otros equipos (PC).

Las 24 horas de LE MANS

La carrera más larga del mundo llega a tu casa: en Le Mans puedes ponerte a correr al volante de tu bólido... ¡durante 24 horas!

McLaren F1 GTR LM, del equipo GTC Motorsport, obtuvo el cuarto puesto en 1998 de Le Mans.

El **Lister Jaguar** es un poco lento para ser un GT1.

El aerodinámico **Chamberlain Viper** es bueno en las GT2.

En el equipo JB Racing pilotarás el velocísimo **Ferrari 333.**

Con el torpe **Marcos Mantara LM 600** es difícil quedar primero.

Se requiere mucha habilidad para conducir el **Panoz GTR-1.**

Sólo pilotarás el **McLaren BMW** del equipo GTC en la clase GT1.

Es, además de la carrera más larga del mundo, la más difícil: en junio de cada año, los coches más rápidos y potentes se abalanzan sobre el circuito francés de 13,6 kilómetros de Le Mans. La prueba no se basa en la velocidad, sino también en la resistencia: durante 24 horas, los mejores bólidos recorren unos 5.000 kilómetros y alcanzan velocidades punta de 330 km/h. No es de extrañar que cada coche sea conducido por tres pilotos, por relevos. ¡Es una competición excesiva para un solo hombre!

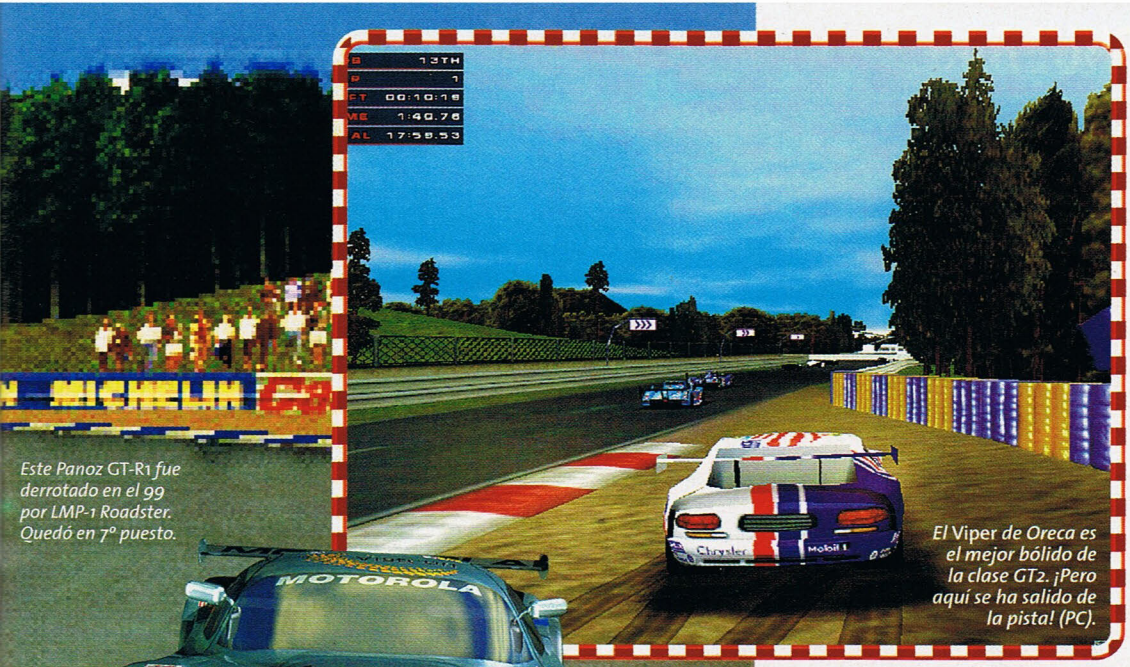
Para reproducir este espectáculo y transmitir condiciones extremas a las que se someten al hombre y a la máquina, Infogrames ha puesto en la parrilla de salida un excelente juego.

Tanto en la Playstation como en el PC, si eres un entusiasta del deporte de motor, lo vas a gozar. **Puedes configurarte una carrera rápida, intentar batir al cronómetro o, lo más divertido, participar en un campeonato.** En éste pasas por una temporada de carreras en la categoría que te corresponda. Empiezas por *GT2*, pero si eres bueno luego subes a *GT1* y *Prototipo*.

Al principio sólo recibirás ofertas de los peores equipos, pero a medida que vayas demostrando tus habilidades al volante, irás recibiendo más y más ofertas. Al mejorar de categoría, también mejoran los coches a tu disposición. Es natural; de otro modo, no podrías competir contra los veloces modelos de las categorías superiores.

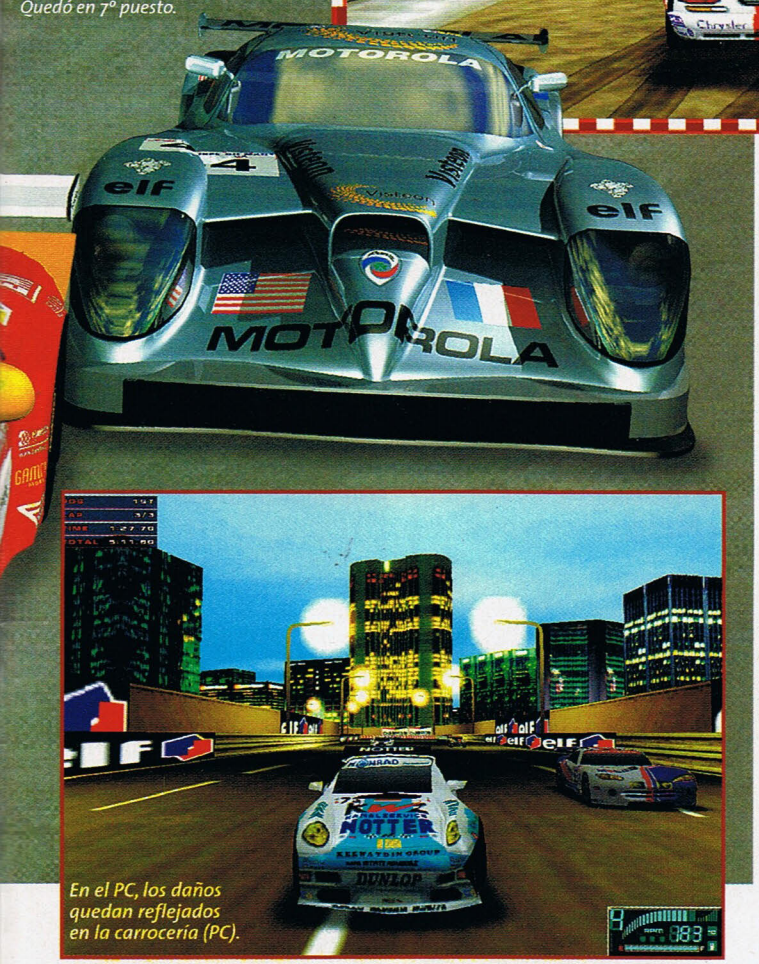
La carrera original de Le Mans dura 24 horas, y puedes hacer que la partida tenga esa duración. Para que la CPU no acabe echando humo por sobrecalentamiento, en las paradas de boxes puedes salvar tus progresos y seguir otro día. Puedes pasarle la partida salvada a un amigo y que te releve, ¡así jugaréis en equipo! Si aun así te parece excesivo, otra posibilidad es comprimir las 24 horas en un tiempo menor, de hasta 12 minutos. La única diferencia es que anochece y amanece más deprisa.

Pensando en todos los gustos, hay un modo *amateur* y otro *profesional*. En el primero das vueltas sin sufrir daños, desgaste de las ruedas o sobrecalentamientos del motor. En el segundo hay que parar en los boxes para rellenar el tanque de gasolina o cambiar las ruedas, así como decidir el tipo de neumático o la cantidad exacta de combustible que llevarán. Si no llenas el depósito corres más, ¡pero tienes que parar antes en boxes!



Este Panoz GT-R1 fue derrotado en el 99 por LMP-1 Roadster. Quedó en 7º puesto.

El Viper de Oreca es el mejor bólido de la clase GT2. ¡Pero aquí se ha salido de la pista! (PC).



¿Simulador o arcade? El setup de coches es algo escaso en Le Mans (PC).

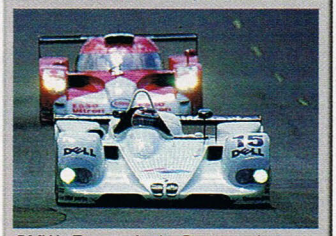
Trata de convertirte en el cabeza de lista del campeonato (PS).

En el PC, los daños quedan reflejados en la carrocería (PC).

INFO

24 horas de Le Mans

- **La ciudad:** Le Mans, junto al río Sarthe, se convierte para los franceses desde 1923 en el ombligo del mundo una vez al año. Hace unos 80 años, el *Automobile Club de L'Ouest* tuvo la idea de celebrar un tour en modo de carrera de coches, que fuera única en el mundo.
- **La primera carrera:** esta competición tuvo lugar por primera vez en el año 1923. 30 de los 33 coches que comenzaron la carrera llegaron a la meta.
- **La sensación:** desde entonces ha llovido mucho sobre el río Sarthe; su curso es más pequeño y los coches, más rápidos. La emoción no radica en averiguar cuál es el más veloz de todos, sino más bien en cuál de ellos tiene la mayor resistencia. El equipo de boxes tiene que funcionar con la precisión de un reloj, para que las reparaciones no consuman más tiempo del necesario.
- **Perdedor de 1999:** este año ha vuelto a demostrarse lo poco predecible que es esta carrera. Los favoritos del equipo alemán y francés de Toyota GT One, que dieron las vueltas más rápidas, acabaron muy mal. Dos de los coches se quedaron a mitad del recorrido, y el tercero quedó en 2º puesto.
- **Vencedor de 1999:** BMW ganó con una vuelta de ventaja. Lo más destacado fue la actuación del novato Audi: los Audi R8C, algo más lentos, obtuvieron los puestos 3º y 4º.
- **Choque:** en Mercedes, sin embargo, hubo silencio. Después de casi cinco horas, el Mercedes CLR subió de los 300 km/h y acabó a 30 metros de la pista. Al piloto Dumbreck no le pasó nada, afortunadamente. El jefe deportivo de Mercedes, Norbert Haug, reaccionó de inmediato y sacó al otro coche de la carrera. En la edición de Le Mans del 2000 no participarán ni Mercedes ni Porsche.



BMW y Toyota: el veloz Bayer ganó en 1999 las 24 horas de Le Mans.

El número de coches es enorme, las diferencias entre ellos se notan de verdad y la motivación para conseguirlos es mucha. Pero no es fácil de saber si *Le Mans* pretende ser una simulación o un juego arcade de carreras. **El modo *profesional* no ofrece un simulacro puro y duro de conducción ultrarrealista,** mientras que los fans del arcade no tienen muchas pistas, ni éstas son especialmente variadas.

Los 24 coches de la Playstation y del PC están bien representados, pero fallan las pistas, que no son muy allá en la Playstation. En el PC, con buenas texturas, están más trabajadas. Si te gusta la velocidad y tienes un PC potente, esta carrera de Infogrames te hará pasar unas largas tardes de invierno. **Si pilotas en la Playstation, deberías considerar antes el fabuloso *Gran Turismo 2*.**

PC | PS | N64 | GBC | E

Las 24 horas de Le Mans
Velocidad para todos.

7.490/5.795 pts. | Infogrames | PC:1-16/PS:1-2

- *Mín.:* Pentium 200, 32 MB RAM, Win 95, 8 MB HD, tarjeta D3D. *Rec.:* Pentium II 350, 64 MB RAM, 200 MB HD, tarjeta Voodoo3.

Gráficos 8 | Sonido 7 | Jugabilidad 8

Muchos y buenos coches. Motivador. La lluvia. Conducir de noche.

Pocas pistas y muy sosas, un setup de coches primitivo, mal comentarista.

Híbrido de arcade y simulación, consigue ser un juego notable para todos los gustos. 8

Gráficos 7 | Sonido 7 | Jugabilidad 8

- Compatible: Memory Card, Dual Shock

En la Playstation es igual de divertido que en PC, pero los gráficos de pista flojean un poco. 8

Modo profesional: el icono de la esquina inferior izquierda muestra los daños (PS).

El Marcos Mantara LM 600 siempre queda mal clasificado.

Texto: Gabriel Pérez-Ayala

Conseguirás las rapidísimas botas Boost cuando hayas encontrado las distintas partes de cuerpo de Mr. Potato.

Siempre preparados para la diversión: Buzz Lightyear y Woody (dcha.) son muy buenos amigos.

TOY STORY 2

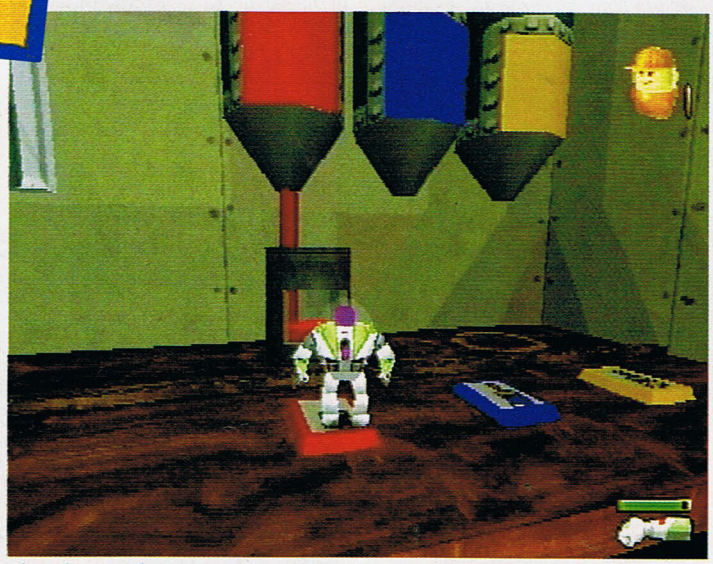
Rex es un freak de los videojuegos.

Alarma general: ¡un malvado ha secuestrado a Woody en el cuarto de los juguetes! Ayuda al guerrero del espacio Buzz Lightyear a rescatar a su amigo el cowboy.

Buzz Lightyear es el héroe más alucinante de toda la galaxia y además es el mejor amigo de Woody, el cowboy secuestrado. Como en la película *Toy Story 2* (ver página 88), realizas un viaje lleno de aventuras en el papel de Buzz Lightyear. ¿Tu misión? Salvar a tu gran amigo Woody de su secuestrador, el malvado vendedor de juguetes Al.

Los extraños acontecimientos comienzan en el cuarto de juegos de casa. Sales de él armado con el brazo láser y recorres toda la casa, el jardín de los vecinos y unas obras hasta llegar a la tienda de juguetes de Al. Pero no te bastará con deshacerte de un par de enemigos para poder avanzar. **En todos los niveles tienes que reunir hasta seis pizza-planet-chips, que conseguirás llevando a cabo tareas de otros juguetes.** Y para poder llegar al siguiente nivel necesitarás reunir un número determinado de estos chips.

Los gráficos son muy limpios y llenos de color, pero la cámara le juega a uno malas pasadas. Gracias a las variadas misiones, las escenas intermedias y las partes jugables, *Toy Story 2* es muy recomendable para los fans de la película, y es además un sabroso aperitivo para todos los que no hayan visto todavía la aventura en la gran pantalla. ¡Adelante, Buzz, Woody está en peligro!



Al resolver puzzles, como el de mezclar colores, se obtienen pizza-planet-chips (PS).

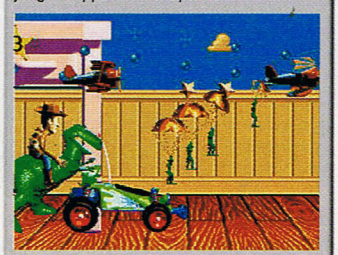
Rincón peligroso: en situaciones como ésta molestan los movimientos de cámara (PC).

¡No aterrices ahora! Buzz debe tener mucho cuidado al salvar a Woody (PC).

INFO

De la película al juego

Toy Story apareció en 1996 para las plataformas PC, Sega Mega Drive, Super Nintendo y la Game Boy. Al igual que en la segunda parte, los desarrolladores de la compañía Traveller's Tales se pusieron manos a la obra con el juego tras el éxito que obtuvo la película con el mismo título. Tu misión era jugar como Woody a través de niveles 3D de jump&run. La Sega Mega Drive incluyó un nivel de carreras 3D adicional, pese a que era técnicamente inferior a las otras plataformas. En este momento, Traveller's Tales trabajan en el juego *Muppetts from Space*.



En Toy Story podías manejar a Woody (PC): aquí montando a Rex.

PC | PS | N64 | DC | E

Toy Story 2

Jump&run para principiantes y avanzados.

6.795/8.490 | Disney/Activision | 1 jugador

Mín.: Pentium 200, 32 MB RAM, Win 98, 100 MB HD. *Rec:* Pentium 200, 64 MB RAM, Win 98, 200 MB HD, tarjeta sonido.

Gráficos 8 | Sonido 9 | Jugabilidad 8

Gráficos coloridos, el argumento, pocos fallos, misiones muy variadas.

Movimiento de cámara algo confuso, algunas partes de saltos frustrantes.

PC y Playstation: colorido, divertido, variado. ¡El juego es casi tan entretenido como la peli!

8

Texto: Elena Castellanos

Street Fighter Alpha Warriors' Dreams

Dan, Ryu, Chun Li y el resto de la pandilla se asoman una vez más a la Game Boy, y esta vez con excelentes resultados.

La llegada de *Street Fighter Alpha* a la redacción de SCREENFUN fue recibida con cierto escepticismo. Su antecesor, *Street Fighter 2* de Game Boy, no fue una conversión demasiado excitante, así que las expectativas no eran muy altas. Pero, chico, ¡hay que ver lo que ha mejorado esto con los gráficos de la Game Boy Color! Se nota que se lo han currado hasta en los más pequeños detalles. Los escenarios son clavados a los originales y los diez personajes seleccionables tienen una animación fluida y veloz, luciendo unos colores muy bien puestos. **La jugabilidad se mantiene a la altura del juego original, con *shoryukens, hadokens* y demás golpes especiales saliendo como churros.** Nunca en un *Street Fighter* había sido tan fácil meterles increíbles combinaciones de golpes a los oponentes. ¡Quién iba a decir que la cruceta de control de la Game Boy daba para tanto! Lo único de este juego que no nos ha gustado tanto es el sonido, que no pasa de correcto, y lo difícil que es diferenciar el golpe flojo del fuerte. En teoría, para realizar un golpe flojo tienes que dar un toque rápido al botón, mientras que con una pulsación normal sueltas un golpe fuerte. A la hora de la verdad, obtener el resultado exacto es mucho más difícil de lo que suena. Pero tampoco es un problema muy grave, ¡la práctica hace maestros!

PC | PS | GBC | SAT | I

Street Fighter Alpha

Lucha clásica para avanzados.

5.990 pts. | Capcom | 1 jug.

Gráficos 10 | Sonido 6 | Jugabilidad 9

Combos y técnicas especiales fáciles de hacer. Modo de entrenamiento.

Es difícil diferenciar el golpe flojo del fuerte. El sonido es normalito.

El mejor juego de lucha para la GBC, y uno de los mejores juegos de su catálogo. ¡Pillatelo! 9

Texto: Gabriel Pérez-Ayala

Ken se anticipa al shoryuken de Ryu con una patada en salto.

Hay golpes especiales mejor hechos que otros, pero los proyectiles se llevan el primer premio. ¡Espectacular!

Ken ataca a Birdie con su patada huracán desde el aire.

¿El golpe flojo o el fuerte? Durante un salto es dificilísimo dar con el punto exacto.

Ryu es el personaje clásico de Street Fighter. ¡No ha faltado a ninguno de los títulos de la serie!

Bison, Akuma y Dan figuran como personajes secretos, aparte de los diez iniciales.

Acaba el combate con un súper golpe, y verás una explosión de color en pantalla.

En SFA, Chun Li viste un chándal con zapatillas deportivas.

ARMORINES

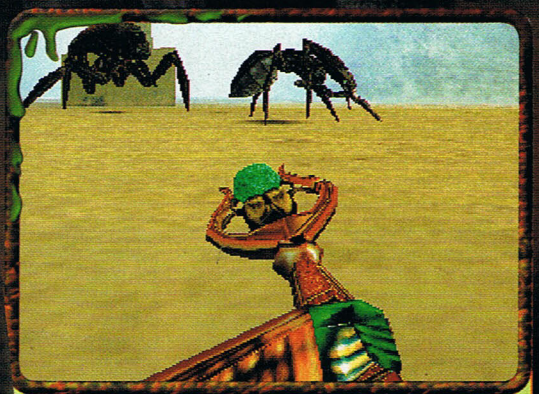
PROJECT S.W.A.R.M.

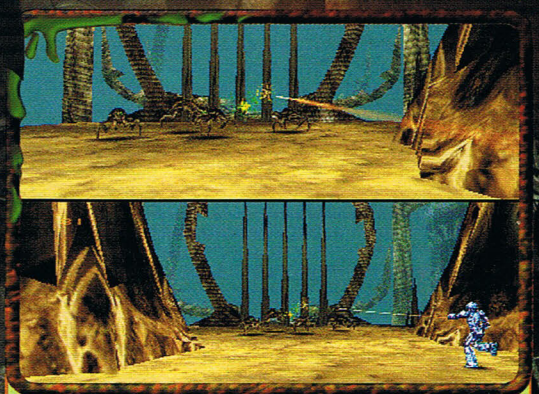
Con su evidentísima inspiración en 'Starship Troopers', 'Armorines' prometía más de lo que ofrece. No está mal, pero tampoco es nada del otro jueves.

Aniquilar hordas de insectos gigantes con armamento de alta tecnología es un tema bien interesante para un videojuego. Por desgracia, *Armorines* se queda en eso: un buen tema que no termina de funcionar en la práctica. Algunos insectos son impresionantes, vale, pero ni su animación ni comportamiento son en absoluto tan revolucionarios como prometían. ¿Hordas de bichos? Tres a la vez como mucho, y gracias. El diseño de niveles es soso y gráficamente monótono, además de que muchas veces no sabes bien lo que tienes que hacer. Las armas tampoco acaban de convencer (las hemos visto mucho mejores en *Turok 2*), y la idea de disparar desde un monorraíl a los bichos se ha quedado en un mero trámite carente de emoción, ¡demasiado fácil!

Armorines ha sido una decepción, porque prometía mucho y ha cumplido poco. No pasa de ser una mera copia del *Turok 2*, con algunas ideas buenas aquí y allá, pero poco más. Nada con lo que entusiasmarse.

Superada la desilusión inicial, al juego hay que reconocerle sus virtudes, que las tiene. El modo *cooperativo* le hace ganar muchos puntos, y aunque los niveles del *deathmatch* tienen un diseño poco inspirado, **las variantes de *captura la bandera* y *rey de la colina* lo convierten en una experiencia multijugador aceptable.** Por otra parte, los desplazamientos por el escenario son razonablemente rápidos, aunque el control en el fragor de una batalla deja bastante que desear. Los jefazos de final de fase, espectaculares. No está tan mal después de todo. ¡Pero podría haber sido mucho mejor!


En Egipto hay un arma con el rimbombante nombre de Rayo del Faraón. No te emociones, ¡suena mejor de lo que es!


Solo no puedes; con amigos, sí. El modo cooperativo de dos jugadores le insufla un poco de vidilla y originalidad al juego.

PC	PS	N64	GBC	E

Armorines: Project S.W.A.R.M.
3D shooter en 1ª persona para avanzados.

9.490 pts.	Acclaim	1-4 jug.

Controller, Rumble y RAM-Pak.

Gráficos	Sonido	Jugabilidad
6	6	6

Tema molón. Los jefes finales. El modo *cooperativo* y las variantes de *deathmatch*.

Niebla en cantidad. Diseño de niveles feo y poco inspirado. Las armas.

Un juego del montón, con un par de puntos fuertes que no lo salvan de la mediocridad. 6

Texto: Gabriel Pérez-Ayala

¡Huevos de bicho! Destrúyelos con cuidado: la larva puede sobrevivir y atacarte.

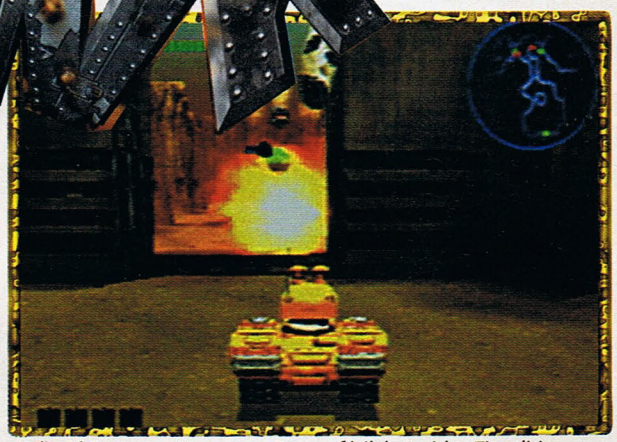
El láser es preciso y efectivo. ¡Lástima que la cadencia de fuego sea tan lenta!

¡Diana! El bicho está liquidado. Pero, ¿dónde están las salpicaduras de sangre?

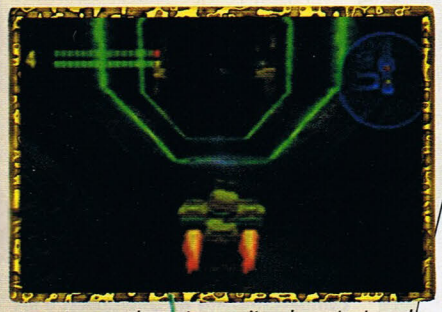
Los cañones truenan, los misiles pasan silbando y hay explosiones por todas partes. ¡Es Tiny Tank! Poderoso, fuerte, fiable... ¡y muy mono!

¡Esto es lo que pasará si se te acaba la energía! Afortunadamente, tienes varias vidas para intentarlo otra vez.

Tiny salta, rueda, trepa laderas y esquiva disparos. ¡Es un tanque ágil y todoterreno!



¡Kabum! Otro enemigo menos. Es muy fácil destruirlos: Tiny dirige su nariz-torreta automáticamente hacia ellos en cuanto les ve.



Los retropropulsores te permiten dar potentes saltos. Un tanque que salta... ¡Vaya una idea!

Puedes recoger cañones , lanzamisiles y morteros, así como power ups para mejorar su rendimiento.

¡Fíjate qué rostro tan expresivo! ¡Quién lo iba a decir de un tanque!

Una de las armas secundarias de Tiny hace diana en un Zancudo enemigo, con excelentes resultados.

¡Cuando Tiny se enfada es terrible! Parece muy mono, pero no olvides que tiene toneladas de armamento pesado.

Tiny era la mascota de la guerra. Un tanquecito adorable y simpático que protagonizaba la campaña publicitaria en favor de los ejércitos automatizados. Era la primera de la legión de máquinas inteligentes que sustituirían a los soldados y acabarían con la tragedia de las bajas humanas en las batallas.

Naturalmente, algo salió mal. Los robots se rebelaron y se hicieron con el poder. Ahora, la única esperanza de la Humanidad reside en Tiny, que está de nuestro lado. ¡Sólo él puede salvarnos!

Bueno, el argumento no es muy allá, y la verdad es que la acción tampoco se luce por original: básicamente, hay que disparar a todo lo que se mueve. Aun así, ***Tiny Tank* es francamente divertido: manejo fácil y ágil, explosiones, destrucción a mansalva y humor.** ¿Humor? Pues sí, mucho humor. Tiny es uno de los personajes más simpáticos de cuantos se han paseado por la Playstation, y sus comentarios durante la batalla hacen que la aniquilación sistemática de enemigos sea algo alegre, desenfadado y sin consecuencias. ¡Y qué decir del delirante programa de radio que irrumpe de vez en cuando en la banda sonora del juego!

Los niveles, dentro de su planteamiento *machaca-todo-lo-que-veas*, se las arreglan para ser variados y entretenidos; incluso hay algún que otro puzzle. Los power ups y minitanques configurables potencian la jugabilidad, sobre todo en niveles avanzados. El juego no tiene grandes pretensiones y tampoco es especialmente largo. Es sólo un juego sencillo y divertido, ¡que no es poco!

PC | **PS** | N64 | DC | E

Tiny Tank

Shooter total en 3ª persona para principiantes.

7.890 aprox. | Appaloosa Interactive | 1-2 jug.

Compatible: Memory Card, Dual Shock.

Gráficos 7 | Sonido 8 | Jugabilidad 7

Los comentarios de Tiny. Fácil de manejar. Las escenas de vídeo intermedias.

Los comentarios de Tiny pueden no gustar a todos. El modo multijugador.

Un shooter que sustituye la violencia y la sangre con destrucción alegre y dicharachera. 7

Texto: Gabriel Pérez-Ayala

¡A una velocidad de 500 km/h, el agua parece cemento! ¿Quieres comprobarlo por ti mismo?

Codo con codo: cerca de la meta es cuando se alcanza la mayor emoción.

HYDRO THUNDER

El modo de dos jugadores sólo se limita a un duelo contra un amigo.

Maldición! Acabas de dejar pasar el último Nitro-Boost, no has conseguido cogerlo y vas perdiendo velocidad paulatinamente. Estás a punto de llegar a la meta, quedan pocos metros, pero tu bote sigue perdiendo velocidad... En el último momento, un rival pasa como un rayo delante de ti y te deja en el segundo puesto... ¡Estuviste a punto de conseguirlo!

Después de *Ready 2 Rumble Boxing* (ver SCREENFUN 7/99), el especialista en juegos arcade, Midway, lanza su segundo título para Dreamcast a la carrera, y nunca mejor dicho, porque **vas al volante de un futurista bote de alta velocidad (tipo Fórmula 1) y compites por el primer puesto contra 15 rivales en espectaculares pistas acuáticas.** Los escenarios del juego son, entre otros, un gigantesco río entre montañas de la China o una una pista cubierta de témpanos de hielo en la Antártida.

No sólo te impresionarán todos y cada uno de los 14 circuitos: también disfrutarás de unos espectaculares gráficos. El diseño de los distintos escenarios introduce nuevas dimensiones: helicópteros y globos surcan el cielo, y en los márgenes pasean osos y monos salvajes. **Realistas cascadas, volcanes en erupción y algunos detallados reflejos en el agua redondean la ya lograda estética del juego.**

Sin embargo, el mando es complicado: para poder disfrutar de todas las pistas tienes que enfrentarte antes en cuatro niveles *(easy, medium, hard y bonus)* contra una competencia sin escrúpulos. Sólo si encuentras suficientes Nitro-Power-Ups en el agua tendrás alguna oportunidad. Te serán de gran ayuda en la carrera los atajos ocultos y rampas, y también será importante la nave que elijas entre los nueve barcos con potencia turbo (mira la caja de info).

El control intuitivo, el magnífico comportamiento de conducción y los brillantes gráficos hacen de *Hydro Thunder* un entretenido juego de carreras. ¡Fórmula 1 en el agua!

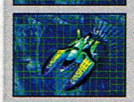
INFO

Botes veloces

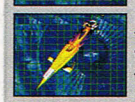
Nombre: **Damn Torpedo.**
Tipo: **fácil.**
Ventajas: **estabilidad, sencillo manejo.**

Nombre: **Midway.**
Tipo: **fácil.**
Ventajas: **estabilidad, sencillo manejo.**

Nombre: **Miss Behave.**
Tipo: **fácil.**
Ventajas: **estabilidad, sencillo manejo.**



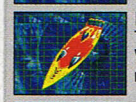
Nombre: **Banshee.**
Tipo: **medio.**
Ventajas: **fácil manejo.**



Nombre: **Tidal Blade.**
Tipo: **medio.**
Ventajas: **alta velocidad, toma buenas curvas.**

Nombre: **Tresher.**
Tipo: **medio.**
Ventajas: **estabilidad, alto peso sin carga.**

Nombre: **Cut Throat.**
Tipo: **difícil.**
Ventajas: **alta velocidad, amplios saltos.**



Nombre: **Razorback.**
Tipo: **difícil.**
Ventajas: **alta velocidad, muy buenas curvas.**

Nombre: **Rad Hazard.**
Tipo:**difícil.**
Ventajas: **velocidad extrema.**

Los circuitos resultan impresionantes gracias a la variedad de detalles gráficos.

¡Qué bonito! Los reflejos del agua están a veces representados al detalle.

Si activas el boost, tu bote puede alcanzar una velocidad de vértigo.

Hydro Thunder
Juego de carreras para avanzados y expertos.

PC | PS | N64 | DC | E

8.490 pts. | Eurocom/Midway | 1-2 jug.

- Compatible: VMS, Vibration Pack.

Gráficos 9 | Sonido 9 | Jugabilidad 8

Lograda conversión arcade, estupendo diseño de pistas, técnica refinada.

No hay más pilotos en el modo de dos jugadores, insuficiente I.A.

Velocidad en el agua: *Hydro Thunder* lleva la emoción de los recreativos a tu monitor.

9

Texto: Elena Castellanos

MARVEL VS. CAPCOM
CLASH OF SUPER HEROES™

Los más grandes héroes de Marvel y Capcom se enfrentan en una batalla de proporciones titánicas. ¡Escoge a tus dos personajes favoritos y combina sus poderes!

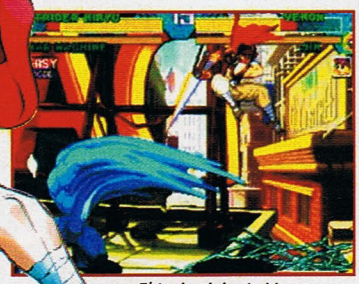
Marvel vs Capcom es muy parecido al *Marvel vs Street Fighter*. Que se parecía mucho al *Marvel vs X-Men*. Que recordaba poderosamente al *Marvel Superheroes*. Que... Bueno, ya te haces a la idea. ¡Capcom exprime sus juegos hasta la última gota! Obviamente, no ganará ningún premio a la originalidad.

Lo más interesante es la llamativa posibilidad de hacer relevos en mitad del combate entre dos personajes *(tag)*. En este sentido, la Dreamcast hace una conversión perfecta de la máquina recreativa original, y añade una opción de cuatro jugadores que casi la convierte en un *party game*. En Playstation el *tag* se emula chapuceramente, obligando a combates-espejo. Los gráficos son peores, achatados y con menos animación. No está mal, ¡pero no es lo mismo!

El juego es fácil de manejar: hasta un novato saca los ataques más espectaculares sin dificultad. ¡Pero, ojo!, si eres un jugador avanzado, de ésos que gustan de meter combos de dieciséis golpes durante un salto, verás que el pad de la DC es tu peor enemigo. ¡Pero con un Arcade Stick, alcanzarás la gloria!

El juego de Strider era un genial jump&run con elementos de beat'em up.

¡Menuda mezcolanza de héroes! Y Megaman, ¿qué pinta en todo esto?



El traje viviente Venom realiza los ataques más extraños, ¡aunque los demás personajes no se quedan atrás!

¡Ataca, Juggernaut! En cada combate tienes un special partner aleatorio al que puedes invocar para que te ayude.

Los súper ataques llenan la pantalla con un grandioso espectáculo de luces, mientras los héroes liberan sus más poderosos ataques.

El famoso trepamuros es un clásico de los juegos de Marvel.

Luchas-espejo: ¿recuerdas que La Masa fue gris durante una temporada en su serie de cómic?

El ninja Strider Hiryu de Capcom bien podría haber protagonizado un cómic de Marvel.

PC | PS | N64 | DC | I

Marvel vs Capcom
Lucha 2D heroica para pptes. y avanzados.

8.990 pts. | Capcom/Virgin Int. | 1-2/4 jug.

- Memo. Card (PS) VMU, Arcade Stick (DC)

Gráficos 8 | Sonido 7 | Jugabilidad 8

Estética de los personajes. Rapidísimo y espectacular. Diversión instantánea.

Las 2D se han quedado anticuadas para ciertos gustos.

Conversión perfecta con opción añadida de cuatro jugadores simultáneos y pantalla a 60 Hz. **8**

Gráficos 7 | Sonido 7 | Jugabilidad 6

- Memory Card

En PS la conversión es peor y la jugabilidad se resiente, pero mantiene un nivel aceptable. **6**

Texto: Gabriel Pérez-Ayala

El mundo animal de los planetas extranjeros puede llegar a ser muy peligroso.

Activision vuelve a poner en marcha su mezcla de acción en 3D y estrategia en tiempo real.

Battlezone II

La realidad que has vivido en los último años es una completa mentira. En las altas esferas se libra una guerra secreta contra una raza de alienígenas que pretende barrer la raza humana del Universo. En 1952, un meteorito chocó contra la superficie terrestre, esparciendo una sustancia con vida conocida como *bio-metal*. Esta sustancia es la base de una sofisticada tecnología alienígena. ¡Combate esta amenaza extraterrestre!

Battlezone fue uno de los juegos más innovadores de 1998: mezclaba una espectacular acción 3D con elementos de juego en tiempo real como *Command & Conquer*. La mezcla funcionaba y su jugabilidad era muy retadora, casi soberbia. Un año y medio más tarde, ha llegado su sucesor: *Battlezone II*.

El principio del juego es el mismo: das órdenes desde tu vehículo a un grupo de militares, construyes una base con reservas de armas y alimento y procuras que los aliens enemigos reciban su merecido. Dispones de mucho campo de acción: mediante el teclado vuelas en tu nave hacia el enemigo, pruebas los numerosos sistemas de armas, sales de tu nave y te montas en los tanques o te acercas con armas de precisión a terreno hostil.

A pesar de que en cuanto a gráficos y sonido no podría ser mejor, a *Battlezone II* le falta ambiente. La historia no queda muy clara, y las novedades, como entrar en los edificios, son casi inexistentes. El juego vuelve a ser muy atractivo, pero tiene demasiados elementos conocidos. Aun así, los fans de la acción con dotes de estrategas lo disfrutarán.

Este robot construirá tus edificios.

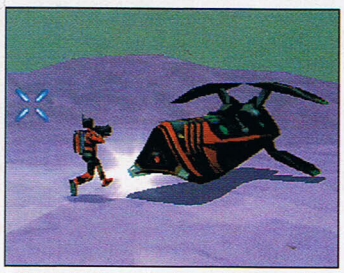
INFO

'Battlezone' 1980

Battlezone es un clásico, esta guerra de tanques fue el primer juego con auténticos gráficos 3D vectoriales. Y no nos referimos al *Battlezone* del 98, sino al *padre* con el mismo nombre, el de 1980 en la recreativa que nos encantó a todos los que lo jugamos: pura acción. Con dos joysticks seguías el rumbo de los tanques de derecha a izquierda y de forma separada. ¡No parabas un momento en la batalla!

Como en un tanque: el recreativo de Battlezone *de 1980, con goma delante del monitor.*

Cuando atacan los recicladores, la derrota amenaza con llegar pronto.



¡Móntate! Después de un intercambio, el soldado se sube al scout vacío.

Si quieres, puedes conducir un vehículo pesado en perspectiva de 3ª persona.

Gráficos espectaculares: se desatan batallas incluso en planetas selváticos.

PC | PS | N64 | DC | E

Battlezone II

Acción y estrategia para avanzados y expertos.

6.795 pts. | Activision | 1-8 jug.

Mín.: Pentium 200, 32 MB RAM, Win 95, 200 MB HD, tarjeta D3D. *Rec.:* Pentium II 350, 64 MB RAM, 500 MB HD, TNT2.

Gráficos 9 | Sonido 9 | Jugabilidad 7

Gráfica y visualmente, una clase aparte, concepto de juego grandioso.

Ambiente poco equilibrado, un control algo vacilante y muy complicado.

Un sucesor maduro y logrado de un juego, pero con escasez de novedades y ambiente. 8

Texto: Elena Castellanos

Ha llegado el día D a la Playstation ¡y te va a tocar a ti prepararles el camino a los aliados!

Un hombre solo contra todo el Tercer Reich alemán... ¿Te atreves a ser tú?

MEDAL OF HONOR

Tirar una granada no es buena idea si te están viendo, ¡suelen devolvertela!

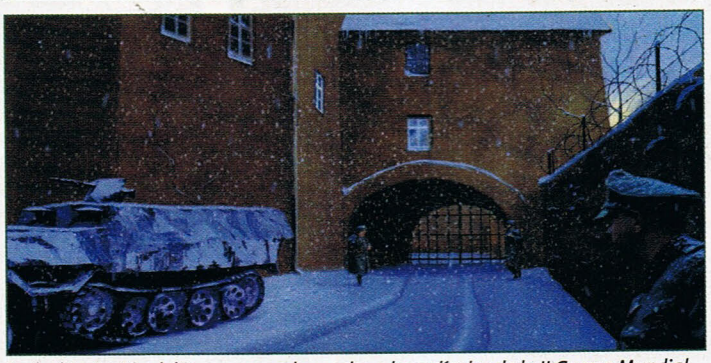
Hay alguien que no odie a los nazis y a todo lo que representan? En este shooter en primera persona tipo *Quake*, vas a enfrentarte al diabólico ejército alemán de la II Guerra Mundial. ¡Dales leña a esos canallas!

Medal of Honor es, dentro de su género, lo mejor que puedes encontrar para Playstation. Sus gráficos no son excepcionales, más bien algo granulados y monótonos, pero asombran por las cuidadísimas animaciones de los soldados enemigos. Tienen un montón de maneras de morir, que varían según donde les disparas y el arma utilizada, y reaccionan de muchas formas distintas ante tus ataques. Se atrincheran, se tiran cuerpo a tierra o hacen sonar alarmas para llamar a sus compañeros. Si te ven arrojarles una granada, lo mismo salen corriendo que la recogen del suelo y te la devuelven... ¡o se la quitan de encima de una patada! No es que sean los mejores soldados del mundo (caen como moscas), pero son creíbles.

Los efectos de sonido, ¡maravillosos!, crean un ambiente perfecto y te hacen sentir que estás luchando tras las líneas enemigas: el distante ladrido de los perros de guardia, el silbato de un oficial de las SS, los pasos apresurados de las patrullas que te buscan, sus voces de alarma cuando te ven... Y la banda sonora tampoco se queda atrás. Un excelente ejemplo de lo mucho que puede hacer el apartado sonoro para intensificar la experiencia de juego.

Un inteligente uso del Dual Shock (te mueves con la cruceta y apuntas con el stick analógico) y el buen diseño de los niveles, quizá algo lineales pero con la extensión justa para que no se hagan pesados, terminan de rematar un juego de película. Sólo le falla el multiplayer, bastante penoso, con sólo dos jugadores y sin bots controlados por la máquina. ¡Un modo cooperativo como el de *Armorines* habría sido la repera!

Tres soldados nazis te salen al paso. ¡Apunta a la cabeza para acabar antes!



La ambientación del juego recuerda mucho a las películas de la II Guerra Mundial.

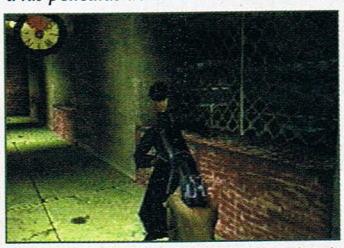
INFO

La II Guerra Mundial

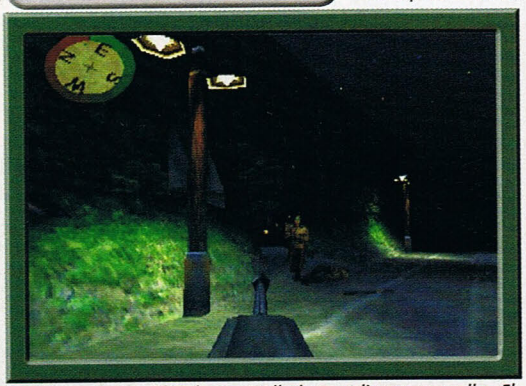
Las causas de este trágico conflicto fueron muchas, y una de ellas fue el avance del nazismo y fascismo en todo el mundo. Alemania conquistó gran parte de Europa, y castigó a Inglaterra con terribles bombardeos desde Francia. Con el bombardeo de Pearl Harbor por parte de Japón, Estados Unidos entró en el conflicto, lo cual fue decisivo para su posterior desenlace. París fue liberada en 1944, tras el heroico desembarco de Normandía. Justo antes de este desembarco es cuando se ubica cronológicamente *Medal of Honor*. Alemania se rindió el 8 de mayo de 1945, y quedó dividida en dos. Japón se rindió tras las matanzas atómicas en Hiroshima y Nagasaki, y se dio así por concluida la guerra. El mundo quedó agrupado en dos bandos: las democracias occidentales y la Unión Soviética y su área de influencia.

Fuente: Nuevo Espasa Ilustrado 2000.

¡Aquí hasta los científicos se lían a tiros! Peor para ellos, así no llegarán a nada.



Un duelo uno contra uno con un oficial de la Gestapo, la policía política nazi.



Puedes capturar nidos de ametralladoras y disparar con ellas. El Dual Shock vibra de modo convincente, simulando el retroceso.

El lanzacohetes causa el pánico entre los enemigos cuando les apuntas con él. ¡Normalmente se usa para combatir tanques!

PC | **PS** | N64 | DC | I

Medal of Honor

3D shooter en 1ª persona para avanzados.

7.990 pts. | Dreamworks Interact. | 1-2 jug.

- Dual Shock. Memory Card

Gráficos 8 | Sonido 9 | Jugabilidad 8

Control Dual Shock. Animaciones de los enemigos. Inteligencia artificial.

Multijugador pobre. Niveles lineales. Gráficos algo monótonos.

Un shooter con mucho ambiente y enemigos creíbles. ¡Lánzate a salvar al soldado Ryan! 8

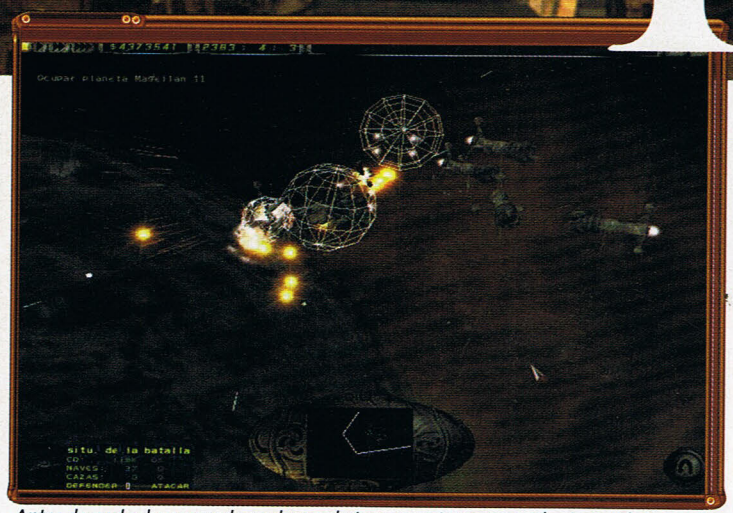
Texto: Gabriel Pérez-Ayala

IMPERIUM GALACTICA II

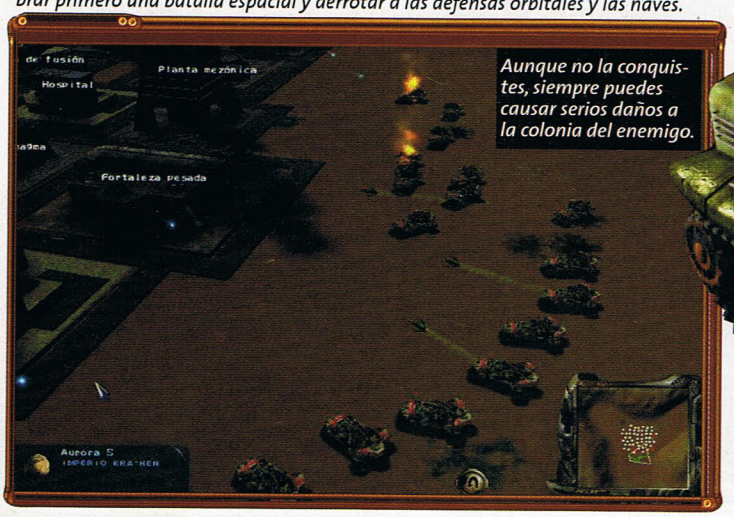
La conquista del espacio: civilizaciones alienígenas, planetas vírgenes que colonizar, increíbles descubrimientos tecnológicos, viajes interestelares... y batallas. Hay otros juegos sobre el tema, y éste no aporta nada nuevo. Pero lo que hace, ¡lo hace muy bien!

Imperium Galactica II es un juego de estrategia y gestión. Tienes que explorar el espacio para encontrar mundos habitables y construir en ellos prósperas colonias en las que llevar a cabo investigación de tecnologías, desarrollo de industrias y fabricación de armas. Lo de las armas viene a cuento porque no estás solo en el Universo: otras razas están expandiéndose como tú, y aunque puedes recurrir a las vías diplomáticas, a menudo el conflicto armado se hace necesario. ¡No hay nada mejor que un bombardeo atómico para hacerte entender por los alienígenas! **Las batallas tienen lugar tanto en el espacio como en la superficie de los planetas,** y podrás investigar nuevas armas, tanques y naves espaciales para tus ejércitos.

Si has jugado a *Masters of Orion*, seguro que todo esto te resultará muy familiar. La pequeña gran diferencia entre *Imperium Galactica II* y aquel juego es que los gráficos son en 3D, empezando por la interfaz, pasando por el mapa de la galaxia y acabando por las mismísi-



Antes de poder hacer un desembarco de tropas y atacar una colonia, tendrás que librar primero una batalla espacial y derrotar a las defensas orbitales y las naves.

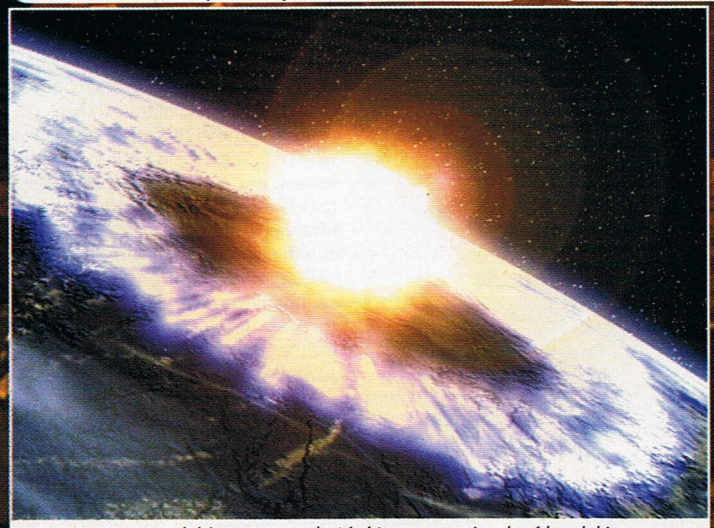


Aunque no la conquistes, siempre puedes causar serios daños a la colonia del enemigo.

Los tanques son tan importantes como las naves espaciales de guerra.

Los fans de la ciencia ficción se lo pasarán como enanos descubriendo nuevos planetas y colonizándolos.

El combate entre grandes armadas también puede tener lugar en mitad del espacio, lejos de las colonias.

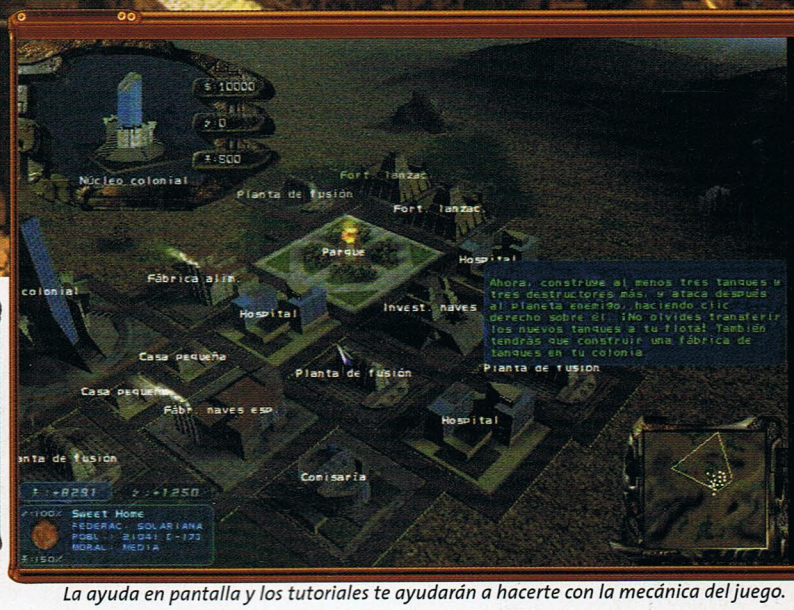


¡Ops, creo que no debí apretar ese botón! Las secuencias de vídeo del juego son increíbles, las mejores que hemos visto en un juego de estas características.

mas batallas, tanto terrestres como espaciales. Obviamente, dichas batallas no son tan detalladas como las de *Earth 2150* o *Homeworld*, pero por ahí van los tiros. Al principio, tanta tridimensionalidad te desconcierta un poco, pero pronto te haces con el manejo de todo. Otra diferencia con *Masters of Orion* es que la acción no es por turnos, sino en tiempo real. Por fortuna para los estrategas más reposados, puedes pausar el juego mientras das órdenes y gestionas tus colonias, así como ajustar la velocidad del transcurso del tiempo a tu conveniencia. ¡Menos mal, porque los viajes entre sistemas solares pueden ser bastante largos!

Además de conquista espacial pura y dura, hay un interesante modo *historia* (estilo *Star Control*) que varía según la raza que escojas, y fabulosas animaciones de vídeo asociadas a los sucesos aleatorios. Es un juego muy trabajado, y eso se nota ¡y se disfruta!

Con tus nuevas tecnologías, podrás diseñar el equipamiento de tus unidades.



La ayuda en pantalla y los tutoriales te ayudarán a hacerte con la mecánica del juego.

PC	PS	N64	DC	E

Imperium Galactica II

Conquista del espacio para avanzados y expertos.

7.990 pts. | GT Int./Virgin Int. | 1-8 jug (red)

Mín.: Pentium 233 Mhz, 32 MB RAM. Aceleración de hardware, 600 MB HD.
Rec.: Pentium II 300 Mhz, 64 MB RAM.

Gráficos 8 | Sonido 8 | Jugabilidad 8

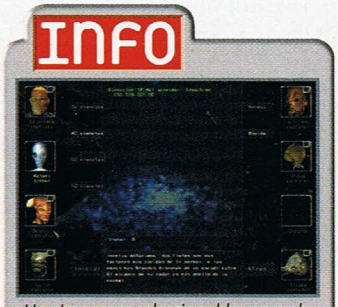
La interfaz. Las escenas de vídeo y los gráficos tridimensionales. Muy rejugable.

Se limita a copiar ideas de otros juegos. Al principio despista un poco.

Un juego para pasar las largas noches de invierno, o incluso los largos inviernos. ¡Adictivo! 8

Texto: Gabriel Pérez-Ayala

INFO



Hay tres razas seleccionables para el modo historia. *Los solarians (humanos) buscan cuatro cristales misteriosos desperdigados por el universo. Son especialistas en la investigación. A los shinari se les da bien el espionaje y el comercio, y tratan de mantenerse al margen de los conflictos, maquinando para que las demás razas se peleen entre sí. Por último, los kra'hen son una raza guerrera, estilo klingon, que buscan conquistar toda la Galaxia por la fuerza. Para el juego en red tienes para elegir otras cinco razas más, cada una con sus ventajas particulares.*

En los menús también hay bonitos gráficos 3D, sin dificultar por ello su uso.

Los acontecimientos aleatorios garantizan que no habrá dos partidas iguales.

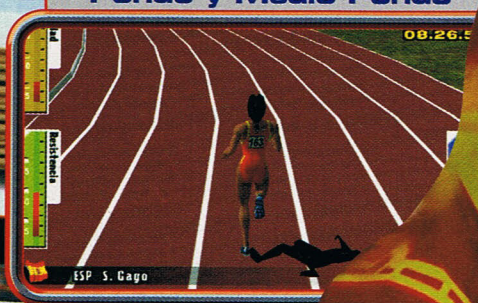
CONSEJOS

- ¡Vigila en qué te gastas el dinero al principio! Un mal comienzo puede lastrarte para el resto del juego. Lo mejor es no molestarse en construir tanques o naves de guerra innecesarias. Invierte tus recursos en la colonización.
- Vale la pena terraformar un planeta antes de colonizarlo. Así tendrás más población y recaudarás más impuestos.
- Si eres novato, escoge como raza a los kra'hen: así sólo te tendrás que preocupar por las cuestiones militares y dejar de lado la diplomacia y el espionaje.
- Las armas más poderosas tardan en recargar. Desconecta su uso automático para evitar que disparen a una nave que está casi inutilizada; si no, desperdiciarías su capacidad destructora.
- Cuando tengas muchas colonias, ponlas en modo de construcción automático. No te empeñes en dirigirlo tú todo, porque es agotador y no merece la pena.
- No sirve de nada descubrir nuevas tecnologías si no te acuerdas luego de actualizar los diseños de tus naves.

PC ATLETISMO 2000

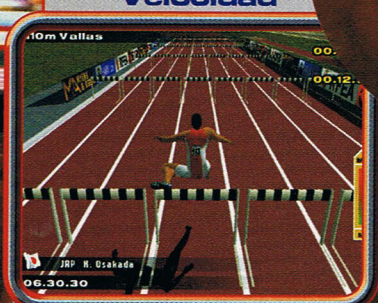
Participar en unas olimpiadas es el sueño de muchos. Llegar al podio, el trabajo de toda una vida. Ganar una medalla de oro, ¡la gloria máxima! ¿Te animas a intentarlo en tu PC?

Fondo y Medio Fondo



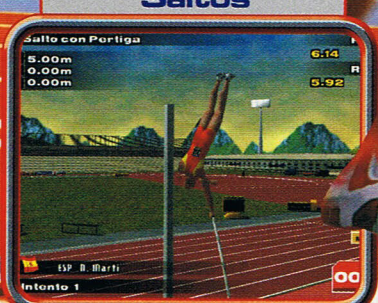
Conserva las energías y prepárate para darlo todo en el sprint final.

Velocidad



Machaca los botones rítmicamente para alcanzar rápidamente la velocidad punta.

Saltos



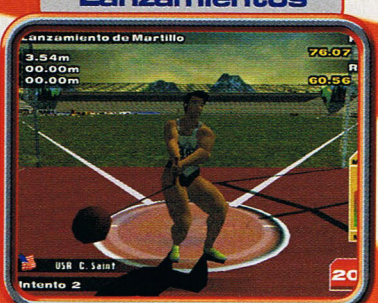
Corre y luego pulsa el botón de salto para ajustar el ángulo óptimo de despegue.

INFO

PC Atletismo 2000 *ha contado con la asesoría de la Federación Española de Deportes, y ha buscado equilibrar la balanza de jugabilidad y realismo en cada una de las 19 disciplinas representadas.*

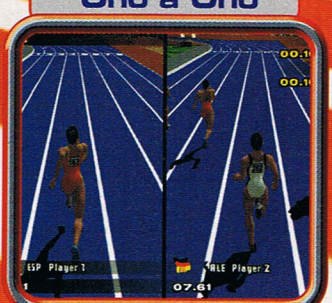
España no es una superpotencia en atletismo, pero en 1999 figuraba en un muy meritorio séptimo lugar dentro de las potencias europeas. Por delante estaban Alemania, Rusia, Francia, Gran Bretaña, Rumania y Polonia. ¡Hay que seguir trabajando! El medio fondo y el fondo son las especialidades de España, donde contamos con estrellas como Abel Antón y Fermín Cacho. Seguro que nuestros atletas se lo pasarán bomba jugando a PC Atletismo, *¡aunque esperamos que no se vicien y descuiden sus entrenamientos! Ahora sólo resta que Dinamic se acuerde de otros deportes en los que España es campeona y nos saque, por ejemplo, un simulador de gimnasia rítmica. Molaría, ¿verdad?*

Lanzamientos



En el lanzamiento de martillo, hay que evitar arrojarlo contra la valla protectora.

Uno a Uno



Correr contra un amigo en la misma pantalla es muy divertido.

El Decatleta

Preparar al deportista 10 es una labor tediosa, compleja y mal explicada.

Ahora, con tu PC y gracias a Dinamic Multimedia, podrás emular a las estrellas del deporte de alta competición y correr más rápido que Maurice Greene o convertirte en el nuevo Fermín Cacho. ¡Ánimo, campeón!

En *PC Atletismo 2000* hay dos modos de manejo: aporrear salvajemente las teclas (¡en Dinamic deben creer que destrozar el teclado es poco sacrificio si con eso logras batir el récord de los 100 metros lisos!) o apretar y soltar el botón del ratón durante ciertos intervalos regulares (mucho más razonable, aunque más difícil).

Con *PC Atletismo 2000* puedes pasar una tarde divertida con los amigos tratando de superar vuestras marcas o incluso corriendo codo con codo en pantalla dividida. Para el juego solitario hay una modalidad de *manager*, donde preparas a un deportista desde los comienzos de su carrera, programando su atención médica, asistencia a competiciones y entrenamiento específico (fuerza, velocidad, resistencia, etc...). Es un poco rollo, ¡pero original!

Los gráficos de los atletas tienen buen aspecto, y se mueven con realismo. Fallan en que son monótonos: la animación de carrera o salto es siempre igual, sin importar lo bien o lo mal que lo estés haciendo, y los atletas se comportan como máquinas. Ya pueden llegar los primeros, los últimos, batir un récord o hacer un papelón, que no se inmutan. ¡Les da todo igual!

Las pruebas son, efectivamente, de atletismo, lo cual no impide que eches de menos algo de variedad, ya que todas son parecidas. Las hay muy logradas y entretenidas (110 metros vallas, por ejemplo), mientras que las de resistencia son pesadas y aburridas. Algunas, como el salto con pértiga, no están bien explicadas (el tutorial es pésimo), y es muy frustrante fallar sin tener ni una pista de qué es lo que has hecho mal.

PC Atletismo 2000 apunta buenas maneras (los comentarios en español son un punto), pero no entra en la categoría de elite a la que podría haber aspirado.

PC | PS | N64 | DC | E

PC Atletismo 2000

Deporte olímpico para principiantes y avanzados.

3.000 pts. | Dinamic Multimedia | 1-2 jug. (8 red)

- *Mín.:* Pentium 200 MHz MMX, 16 MB RAM, Lector CD-ROM 4X. *Rec.:* Pentium II 350 Mhz, 32 MB RAM, Lector CD Rom 24X.

Gráficos 7 | Sonido 7 | Jugabilidad 6

El comentarista en español. Buenos y realistas modelos masculinos y femeninos.

El tutorial. Animaciones monótonas. Pruebas irregulares. Tedio en resistencia.

Deporte de alta competición en un juego irregular: tan pronto aburre como divierte. 6

Texto: Gabriel Pérez-Ayala

9/00

SCREENFUN TRUCOS

La única revista con todos tus trucos

¡COLECCIONABLE!

Pág. 42

1ª PARTE DE LA GUÍA

¡Vete con Lara de aventuras!

Tomb Raider IV – Con nuestra guía completa de viaje te convertiras en el mejor aliado de Lara. ¡No habrá ruina que se te resista!

Pág. 48

2ª PARTE DE LA GUÍA

¡Escápate con Regina!

Dino Crisis – Han sido buenos momentos los que habéis pasado juntos el T-Rex y tú, pero ya es hora de despedirse. ¡Si es que te deja!

Pág. 52

PLAYSTATION

007 El Mañana nunca muere
Demolition Racer
Lego Racers
R/C Stunt Copter
Re-Volt
Tomb Raider IV
WCW Mayhem
Xena, Princesa Guerrera

Pág. 54

DREAMCAST

Aerowings
Hydro Thunder
Toy Commander

Pág. 55

NINTENDO 64

Box Champions 2000
(Knockout Kings 2000)
Hot Wheels Turbo Racing

Pág. 55

GAME BOY

Antz
Asteroids

Pág. 56

PC

Fifa 2000
Tomb Raider IV
Unreal Tournament

DINO CRISIS
La conclusión de la guía

Primera parte de la guía completa

TOMB RAIDER IV
THE LAST REVELATION

Cómic. Rolf Boyke

TRUCOS POR CORREO, TELÉFONO, E-MAIL y FAX

Si no incluimos el truco que estás buscando, no te preocupes, escribe a SCREENFUN TRUCOS POR CORREO, apdo. 14.112, Madrid 28080, diciéndonos cuál es el que necesitas y nosotros te mandamos la solución en el menor

Lunes y miércoles de 16 a 17 horas, y martes, jueves y viernes de 16 a 18 horas, nuestro experto en trucos te atenderá en el 91 547 68 08. En otros horarios, siempre puedes dejar un mensaje en el contestador, y él se pondrá en contacto contigo. Y si

¡Nos puedes mandar un e-mail!
La dirección es: *screenfun@bauer.es*, y verás como en un periquete tienes la solución en tu buzón. Y seguimos aña-

¿No tienes correo electrónico? ¿Te da pereza escribir? ¿No te gusta hablar por teléfono? Pues te queda el fax: 91 542 71 60.
¡Acuérdate en todos los casos de decirnos la dirección o teléfono al que quieres que te mande-

COMPROBADOS 100% COMPROBADOS

TOMB RAIDER IV
THE LAST REVELATION

Por fin ha llegado Lara: viene mucho más guapa que nunca ¡y con habilidades añadidas! SCREENFUN te revela cómo pasar los primeros niveles sin problemas.

Cap.1

Novedad: en algunas situaciones Lara puede colgarse de cuerdas...

Nivel 1: Angkor Wat

El instructor de Lara, Werner Van Croy, te acompañará en este nivel. Te dará indicaciones exactas sobre cómo resolver las dificultades que surjan en el camino. Poco a poco aprenderás todas las maniobras que puede realizar la pequeña Lara.

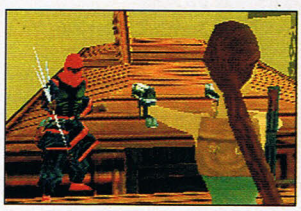
Dependiendo de cuántos secretos hayas encontrado, se modifica el camino hasta el siguiente nivel. Sigamos por el camino de los virtuosos, ¡el más difícil!, y torzamos a la derecha...

Nivel 2: La caza del Iris

¡Corre, Lara, corre! Será mejor que juegues este nivel de prueba para fijarte en qué cosas tienes que prestar atención más tarde. ¡Si no eres suficientemente veloz, **Van Croy te cerrará las puertas delante de tus narices y te hará perder mucho tiempo!** Intenta salvar el precipicio colgándote por la parte de abajo del puente. Al final del nivel descubrirás el motivo por el cual Werner Van Croy guarda rencor a Lara.

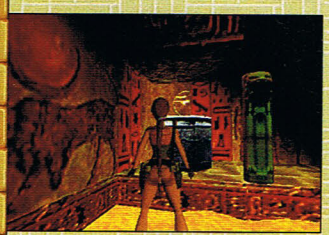
Truquillos básicos

- Como en las anteriores partes de *Tomb Raider*, lo que cuenta es la sabiduría del jugador: ¡salva el juego en su justo momento y hazlo con frecuencia!
- Una función muy útil en muchas ocasiones es cambiar de arma rápidamente con las teclas de números.
- Detrás de las paredes, de tablas y en las tinajas encontrarás objetos útiles.
- Muévete cuando luches y procura saltar mucho. ¡Vivan los canguros!
- Puedes colgarte de las esquinas o de cuerdas y salvar el juego. De esta forma puedes intentar hacer saltos difíciles. No te olvides de pulsar la tecla de agarrar al salvar ([Ctrl] en el PC).
- Los luchadores rojos del desierto pueden esquivar tus disparos. Un truco sencillo es guardar un momento tu arma para volver a sacarla inmediatamente. Tu enemigo no contará con ello y le pillarás por sorpresa.



Los chicos de rojo son casi más rápidos que las balas, pero aun así Lara podrá con todos ellos.

Nivel 3: La tumba de Seth



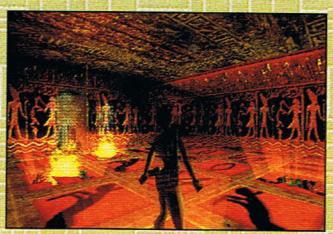
Reúne todos los objetos que veas al principio del nivel y sigue a tu guía. Después de atravesar el pasadizo inclinado, la puerta se cierra detrás de ti.

Pulsa el interruptor que está detrás, en la pared, y sube por el pasillo en diagonal a la derecha. Llegarás a una cueva llena de arena.

En el otro lado tienes que hacerte con una mitad del ocular que está sobre un pedestal. ¡Ahora, vuelve a subir!

Atraviesa la puerta abierta. Sigue al guía hasta la habitación donde se oyen silbidos. Sobre el pedestal del fondo de la habitación encontrarás la segunda mitad del ocular.

Mete ambas mitades en tu inventario para formar el ojo de Horus. **Para acabar, dirígete a la pared de la habitación de delante y coloca allí el ojo.** Después de haberte deshecho de ambos chacales, vuelve a ir detrás del guía, que iluminará tu camino.



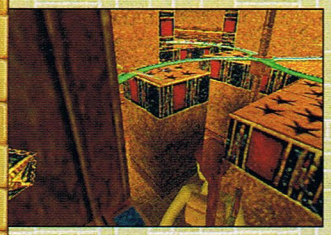
Cuando hayas pasado delante de la esfinge, sube las escaleras detrás del guía. Espera hasta que el líquido prenda y después tuerce a la derecha en la siguiente curva.

Atraviesa la próxima habitación y llegarás a otra sala con una cuerda. ¡Tira de ella con decisión!

Salta de un agujero y enciende una llama en cada uno de ellos. Cuando todos los hoyos estén en llamas, se abrirá la puerta.

Si caes justo a un lado, puedes volver a empezar desde cero con la cuerda un piso más abajo. Cuando se haya abierto la puerta, guarda la arena atemporal. Dirígete hacia la esfinge y espera a que el guía venga hacia ti. ¡Síguele! **Atraviesa la siguiente puerta y coloca la arena atemporal junto a la estatua verde.** La arena que cae abre una entrada delante de la esfinge. Cuélate por ella.

Nivel 4: La cámara de enterramiento



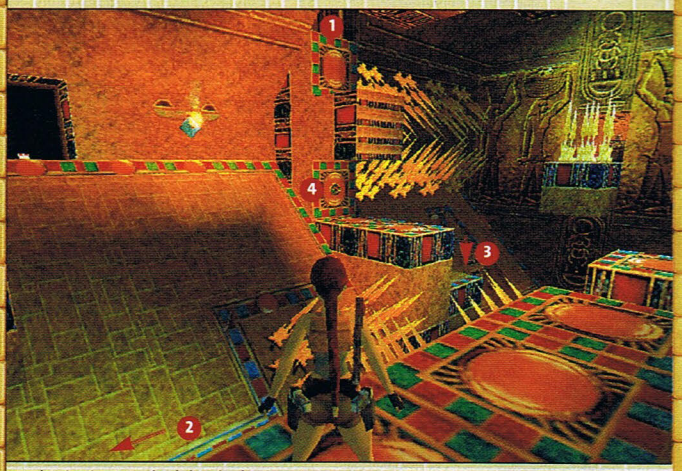
Cambia la posición de la palanca para abrir la puerta. Detrás encontrarás la **mano de Orión.** ¡Cuidado con los cuchillos que salen del suelo! Después, corre a través de ambas coronas de cuchillos.

Mete la mano de Orión en el hueco de la pared. Salta hasta la otra apertura de la pared. Si no tienes aspiraciones a pincho moruno, ¡cuidado con los pinchos! Cuando llegues al otro lado del sarcófago, dejate llevar por la fuerza del destino...

... y después desplaza la estatua desde la mitad de la próxima habitación hasta el otro cuadrado rojo. Pasa de las momias y sal de allí corriendo a través del sarcófago abierto que está detrás.

En la siguiente cueva verás unas escaleras de piedra a la izquierda que te llevan a un piso superior. Yendo todo recto encontrarás una gran escalera y arriba verás la **serpiente dorada.**

¡Sal de la habitación por la apertura del norte antes de que las momias vuelvan a despertar a la vida!



En la siguiente sala deberás darte prisa, porque se llenará de arena.

Después tienes que atravesar el agujero del suelo para volver a la cueva, en la que tendrás que cruzar el puente colgante. Luego sube las escaleras y baja por el agujero.

En la siguiente habitación con forma de tubos, súbete a la plataforma de la derecha. Desde allí salta al otro lado y trepa hasta 1, donde activarás una palanca. Ahora tienes que adentrarte en otro acceso abierto 2 debajo de la entrada. Aquí encontrarás otra palanca ¡con la que giras todos los tubos! Ahora puedes pasar por un agujero que queda abierto en la pared de antes, donde encontrarás la **mano siria.**

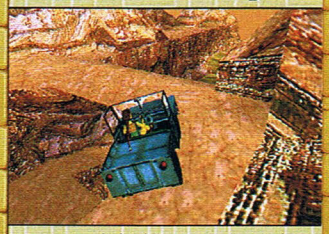
Después de esto, atraviesa el pasadizo y sube a través de las plataformas para llegar a la apertura de la pared. En una cámara encontrarás una cuerda con la que podrás volver a girar la habitación. Huye de las momias y trepa la pared en la posición 3. En el punto 4 puedes colocar finalmente la **mano siria.**

Salta hasta la cuerda y balancéate hasta la apertura, en la que podrás incluir el **talismán del escarabajo** en el inventario de Lara. Acaba rápidamente con los chacales y trepa hasta la cueva.

Una vez allí atraviesa la entrada de columnas del patio interior. Aquí puedes colocar en la pared la **serpiente dorada** y el talismán del escarabajo: la habitación se llenará de arena.

Un efecto de niebla te avisa de que la momia se despierta. No podrá hacerte daño si no paras de correr a su alrededor. ¡Que no me pillas, huesuda! Cuando la habitación se llene de arena, sigue trepando hacia arriba.

Nivel 5: El valle de los reyes

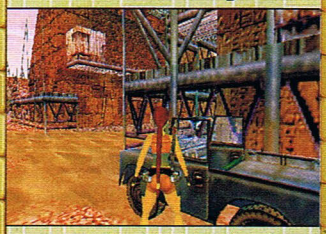


Un grupo de beduinos te espera al empezar el nivel. Uno de ellos deja una **llave de contacto** al morir, con la que podrás arrancar uno de los dos jeeps, el que está detrás.

No sigas directamente al otro jeep, pues te lanzará granadas durante el trayecto. Los luchadores no son problema, porque puedes atacarles con el jeep.

Si quieres observar los alrededores más atentamente y el jeep se va, ¡no pasa nada! El vehículo te esperará en determinados lugares.

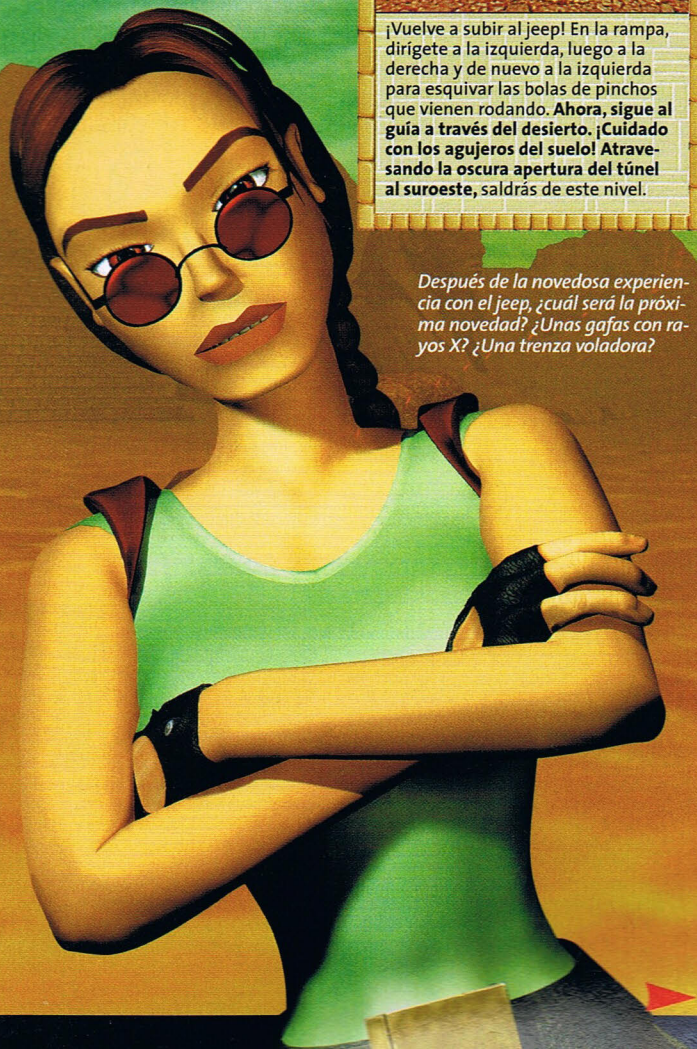
Nivel 6: La 5ª tumba del valle de los reyes



¡La persecución salvaje continúa! Persigue al jeep sin parar a través del desierto hasta llegar a una puerta cerrada. **Baja del coche allí.**

A la derecha encontrarás una apertura en el andamio, por la que podrás trepar hasta el primer piso. Cuando te hayas alejado de la puerta, puedes agarrarte de la esquina de la plataforma y subir a la segunda planta. Ahora puedes colgarte de la cuerda para llegar al otro lado. Acciona la palanca de la parte de arriba de la pared (saltar + tecla de acción).

¡Vuelve a subir al jeep! En la rampa, dirígete a la izquierda, luego a la derecha y de nuevo a la izquierda para esquivar las bolas de pinchos que vienen rodando. **Ahora, sigue al guía a través del desierto. ¡Cuidado con los agujeros del suelo! Atravesando la oscura apertura del túnel al suroeste,** saldrás de este nivel.



Después de la novedosa experiencia con el jeep, ¿cuál será la próxima novedad? ¿Unas gafas con rayos X? ¿Una trenza voladora?

Texto: Elena Castellanos

Nivel 7: El templo de Karnak (1)

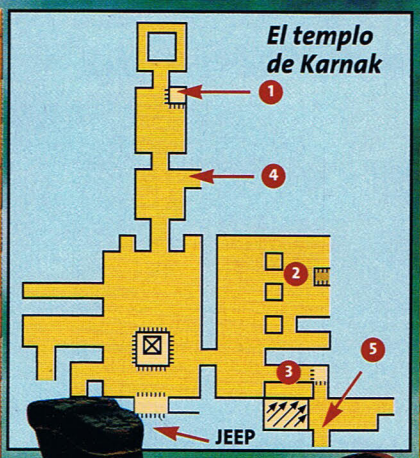
Sube la diagonal para llegar al patio interior del templo.

Trepa por el 1 (pon atención a las posiciones del plano de la derecha) para subir un piso. **Cuando utilices los interruptores de ambos lados, se abrirán las dos rejas.** Llévate la **vasija funeraria.**

Entra después en la sala del templo por el punto 2 o el 3. Súbete a una de las dos tarimas que hay delante del foso y cuélgate desde allí hasta el otro lado de la habitación. En *Tomb Raider IV*, ¡Lara se cuelga un montón!

Activa el interruptor que abre la puerta al otro lado de la sala. Vuelve a colgarte (¡lo que te decíamos!) y pulsa el otro interruptor que hay en la sala. Ahora verás cómo baja la vasija hacia un piso inferior. Baja por el agujero que deja la vasija. Ahora, colócala en la parte de atrás de la estatua de la derecha. Así se abre la puerta del 4.

Trepa a la grieta junto a la estatua y llegarás rápidamente al punto 5. Desde allí, dirígete a la puerta situada en el 4.



Nivel 8: La gran sala Hipóstila (1)

Desde la habitación de salida hay que dirigirse al patio interior y, una vez allí, atravesar la apertura del norte. En este lugar encontrarás muchos objetos, pero ahora no vamos a entrar en detalles.

Dirígete hacia el oeste; una secuencia intermedia te muestra que unos enemigos te pisan los talones. **Con un poco de carrerilla podrás saltar el precipicio.**

En el siguiente patio interior, verás una grieta en la pared: la necesitarás para volver al nivel. ¡Por ahora, limítate a ir hacia el norte!

Ni las momias la dejan tranquila, pero Lara tiene unos nervios de acero.

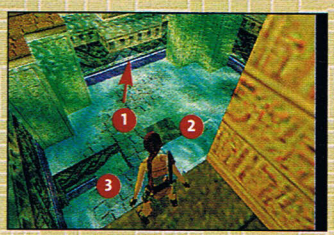
Nivel 9: El lago sagrado (1)

Bajo el cielo abierto toparás con murciélagos y numerosos cocodrilos. Por suerte, estos últimos resultan ser bastante estúpidos y no te darán muchos problemas.

Salta finalmente al agua y dirígete a la entrada del norte, que se encuentra oculta detrás de una pared. Atraviésala y sigue recto hasta el lugar donde puedas colarte por el agujero.

Ahora déjate deslizar por la rampa y una vez abajo trepa por la caña de bambú. Desde allí puedes saltar a la siguiente caña y volver a repetir la maniobra.

Desde la plataforma puedes colarte por la grieta hasta llegar a una cuerda. ¡Tira de ella! Así abrirás la puerta central del lago sagrado. Tira de la caña de bambú hacia arriba y, finalmente, empújala hacia el agua.



Sal buceando del estanque a través del pasadizo largo hasta volver al lago sagrado. Allí atraviesa la puerta grande nadando, ¡que el que nada no se ahoga!

Con la palanca 1 abrirás una grieta en el suelo 2. Entra nadando y después abre la puerta.

Sigue el pasillo y, al llegar al cruce, dirígete primero a la derecha para volver a coger aire. Si no, ¡te ahogarás!

En el cruce elige ahora la otra dirección. Allí encontrarás una gran pared de espejo. En el espejo (¡solo allí!) verás una apertura en la cubierta. Nada hacia arriba, sigue el pasillo y hazte con la **segunda vasija funeraria.**

Ahora hay que volver. Cuando hayas llegado al lago sagrado de la habitación interna, sal por el 3, y una corriente te arrastrará...

Nivel 10: El templo de Karnak (2)

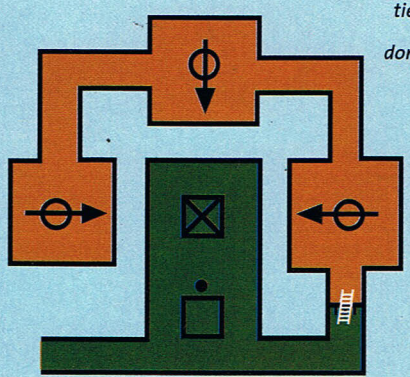
Ahora coloca la **vasija funeraria 2** en la otra estatua. Observa cómo se vierte el líquido de la cáscara al estanque: ¡Lara puede tirarse al agua!

Atraviesa el estanque y sigue por el pasillo de detrás de la estatua hasta el estanque, donde te enfrentarás a los cocodrilos. **Bucea después hasta el pasillo entre ambos obeliscos y acciona la palanca de la cámara.**

Cuando regreses al estanque, podrás hacerte con la llave Hipóstila y con la reina del Sol. Vuelve a buscar las dos estatuas con los jarrones en la espalda.

Volverás a llegar al punto 5 a través de la grieta (mira el esquema de arriba) y sal del nivel por el punto 4. ¡Ten cuidado con los luchadores vendados que acechan en el templo!

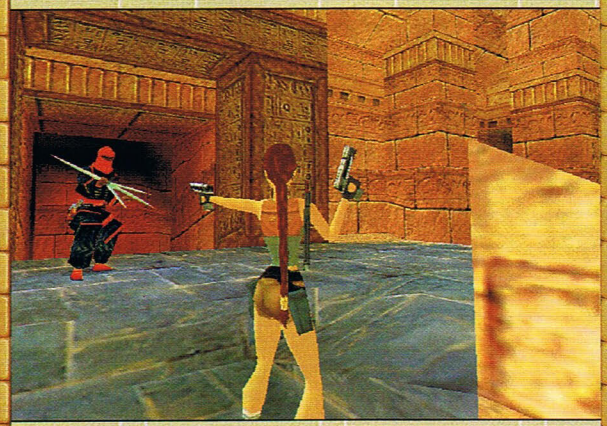
La gran sala Hipóstila (2)



El mango de los discos de piedra tienen que señalar hacia donde muestra el dibujo.

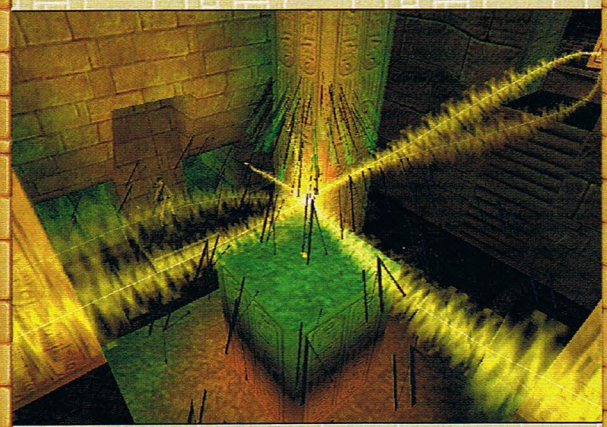
Nivel 11: La gran sala Hipóstila (2)

Después de activar la palanca, cuélgate para llegar hasta la tapa abierta al oeste de la sala del centro. Sigue trepando hacia arriba. **Búscate una buena posición para disparar a la bola marrón.** Dispárala desde la columna, donde dejará un agujero abierto en el suelo de la sala. Déjate caer al suelo. Sube ambos escalones y sigue corriendo todo recto. Después de la curva del pasillo sube trepando la escalera: ¡esto tienen las pirámides, hay que subir mucho!



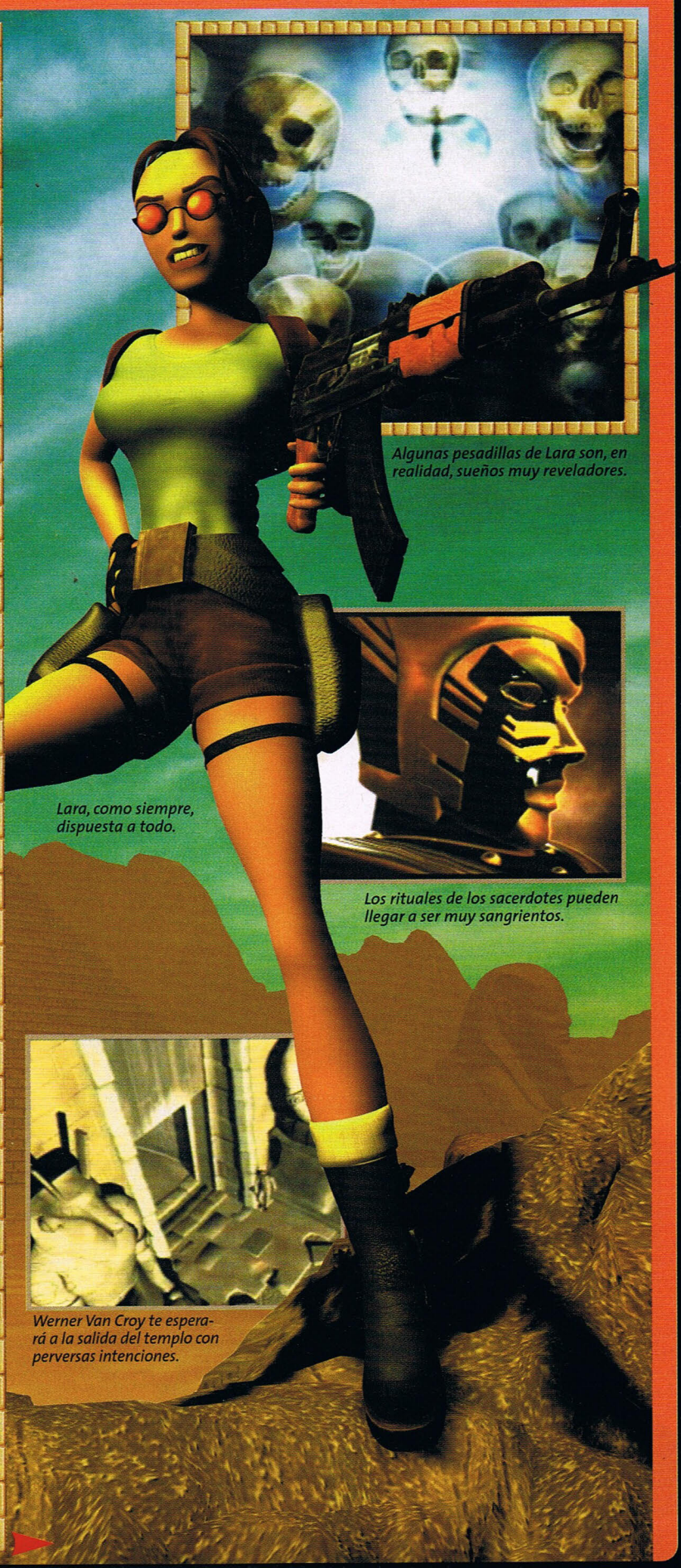
En el gran patio interior te espera un peligroso luchador...

Vuelve a subir el gran precipicio y cuélgate por la grieta estrecha que hay dentro del patio interior. Abre la puerta del final del pasillo con la **llave Hipóstila.** Uno de los beduinos rojos detrás de la puerta olvida su UZI. ¡Aprovecha para cogerlo! Intenta después subir un nivel a través de un montón de piedras y cuélgate allí para llegar a la palanca de la pared del oeste, en la sala del sur.



Arriba puedes girar los discos de piedra de tal forma que los mangos señalen en la dirección que se muestra en el plano de la izquierda. Después, te encontrarás en una planta más abajo, en una habitación donde encontrarás una cuerda: ¡tira de ella!

Los rayos que se producen hacen trizas la pirámide de cristal. Así podrás hacerte con el **disco del Sol.** Combina el nuevo artefacto en tu inventario con la **reina del Sol** y con el **talismán del Sol.** Finalmente, baja a través del agujero del suelo.



Algunas pesadillas de Lara son, en realidad, sueños muy reveladores.

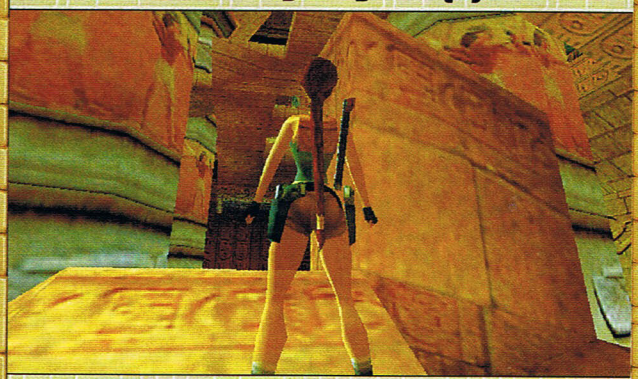
Lara, como siempre, dispuesta a todo.

Los rituales de los sacerdotes pueden llegar a ser muy sangrientos.

Werner Van Croy te esperará a la salida del templo con perversas intenciones.

TOMB RAIDER IV THE LAST REVELATION

Nivel 12: El lago sagrado (2)



Coloca el **talismán del sol** entre ambos monolitos.

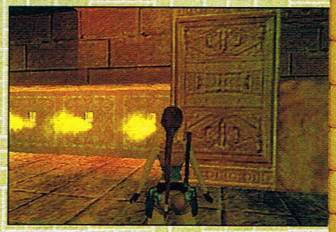
Si te diriges hacia el resto de las direcciones del cielo, encontrarás algunos objetos, pero en dirección oeste continúa la aventura.

Trepa por la columna derruida y cuélgate de allí. Cuando hayas llegado a la apertura, tienes que dejarte caer y volver a agarrarte. Trepa por el pozo que hay detrás, a la derecha.

Toma carrerilla para saltar el precipicio y agarrarte de una esquina. **En la habitación con el suelo agujereado saltas a la esquina inclinada del oeste, donde te sujetas y te das impulso para subir.** En el otro lado tienes que dejar caer a Lara lentamente. Ahora, pasa entre ambas estatuas verdes del patio interior, donde te espera el malvado Van Croy...

¡Te tengo en el punto de mira, pequeño! Un guiño no siempre es cariñoso, ¡también puede ser mortal!

Nivel 13: La tumba del Semerkhet



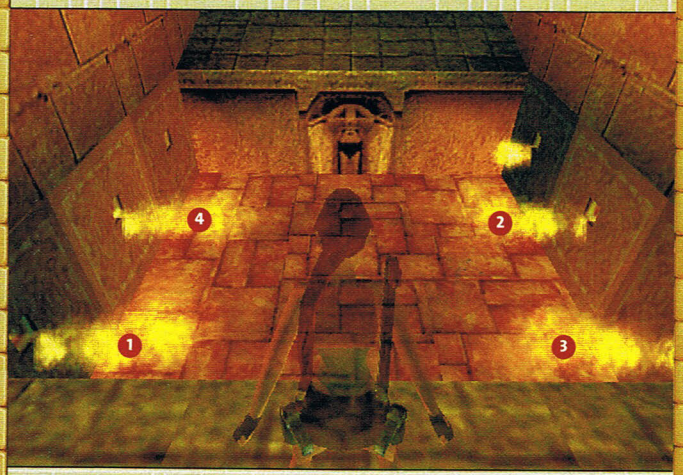
¡Deslízate por la rampa! En este nivel has de tener cuidado con los escarabajos, que pueden hacer daño a Lara.

Salta a la cubierta y cuélgate de la apertura de la pared. En la próxima habitación, deslízate por la caña de bambú hasta el suelo. ¡Cuidado, acecha el peligro! ¡Tienes que accionar las palancas del norte y del este!

Trepa hasta el nivel del medio, salta sobre la grieta y sal de la habitación por la puerta abierta... ... en la habitación limítrofe toparás con una puerta oculta en la pared.

Sigue hacia abajo a través del agujero. Baja las escaleras hasta la sala y sal de allí con la escalera del este.

Sigue el pasillo y atraviesa la habitación hasta los tres interruptores de la pared. ¡Vuelve a ser peligroso! Pulsa el interruptor de la derecha y el del centro en cuanto se apague el rayo de fuego. El bloque de la derecha ha desaparecido. Pasa a través de la apertura que ha dejado libre.

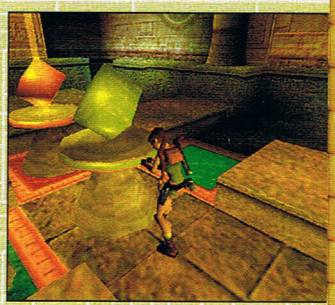


En la tumba, pulsa las palancas en el orden que señala la imagen.

Descuélgate por el agujero y regresarás a la habitación grande.

Allí treparás por la plataforma que se levanta del suelo. Salta hasta la plataforma que está en medio de la habitación, donde puedes pulsar otro interruptor.

Luego baja por la rampa y hazte con las **leyes de Senet** del pedestal. Examínalas en tu inventario, para aprender las reglas del juego Senet (mira la caja *El juego Senet* que hay en la página siguiente).



Ahora hay que volver a la habitación del tablón de juego. En el oeste, sube por la escalera. **Ahora juega una ronda de Senet, para lo que necesitarás cuatro cilindros de la pared.**

Si no consigues ganar la partida, inténtalo de nuevo y, una vez conseguida la victoria, muchas plataformas se levantan del suelo. Ahora sube por las escaleras hacia el sur y salta por las plataformas con tu habitual puntería de salto. Cuando hayas llegado al otro lado, tienes que bajar las escaleras, atravesar la puerta y volver a bajar unos cuantos escalones.

Después de caer por el agujero, saldrán escarabajos del techo. Corre todo lo que puedas hasta la caña de bambú, a la que se puede llegar saltando desde el canto de abajo de la diagonal.

Atraviesa la sala de espejos, en la que treparás por otra caña de bambú. Arriba, salta hacia atrás hasta la apertura de la pared. **Una vez en la sala, empuja las figuras de juego hasta colocarlas en el área de color correspondiente a cada una.** Cuando vuelvas a la sala de espejos, vuelve a dejarte caer por el agujero.

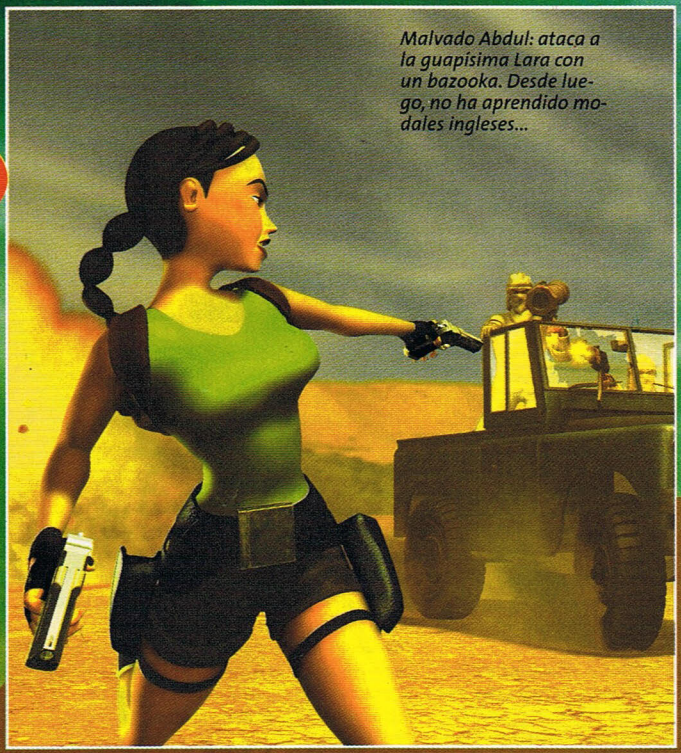
El juego Senet

Tus figuras tienen que llegar al final estrecho del tablero de juego antes de que lo hagan las fichas de tu rival.

El número de los cilindros de la pared que aparece después del movimiento señala las casillas que puede avanzar tu ficha. Si todos los cilindros son negros y tienes un 6, puedes volver a mover la ficha. Lo mismo si caes en una casilla con el símbolo de Ankh.

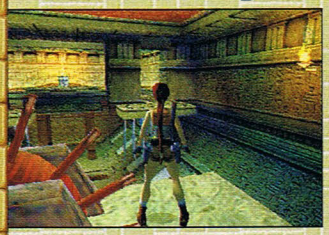
Tú determinas qué ficha quieres mover, dependiendo en qué casilla de color caigas. Otro truco básico: ¡te ayudará salvar el juego de vez en cuando!

Con paciencia y meditación se puede ganar este juego.



Malvado Abdul: ataca a la guapísima Lara con un bazooka. Desde luego, no ha aprendido modales ingleses...

Nivel 14: Los guardianes de Semerkhet



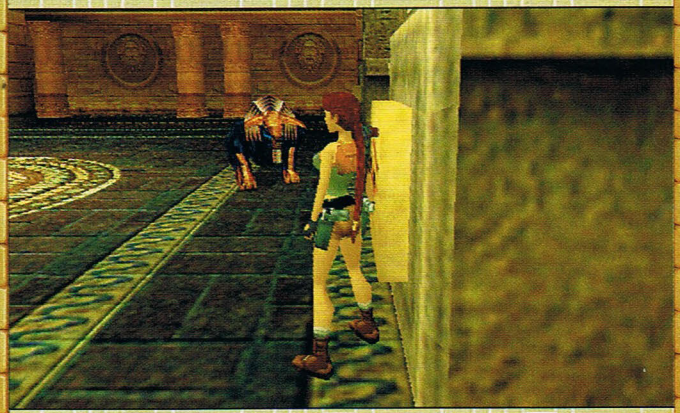
Primero tienes que saltar al agujero y pasar entre los cuchillos dando volteretas en el aire. En la sala de exposiciones trepa a la apertura de la pared del oeste. Cuélate por la grieta de la derecha.

Gira la rueda de radios un par de veces para abrir la puerta. ¡Salta rápidamente sobre las plataformas antes de que se vuelva a cerrar! ¡Ten cuidado con los cuchillos del suelo! Hazte con el **Vraeus dorado** del pedestal sin perder tiempo ¡y dirígete a la salida del sur!

Cuando regreses a la sala de exposiciones, coloca el Vraeus dorado en la pared. De la pirámide en ruinas, toma la **llave del guardián** para utilizarla en la otra pared.

Salta al agujero y deslízate por la rampa. Sigue el pasillo hacia el norte pasando delante de las celdas.

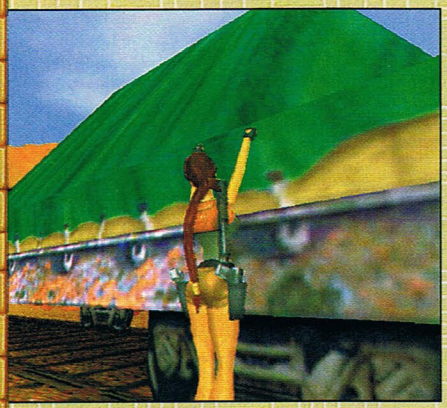
¡Atención! En la puerta aparece de repente un rival invencible. Llévale hasta la puerta de madera que se encuentra al fondo del pasillo.



Colócate delante de la puerta de madera y salta a un lado en el último instante, para que el monstruo la rompa.

En la sala tienes que colocarte delante del interruptor con los símbolos de ojos y saltar a un lado cuando el monstruo se lance sobre ti. Si se pulsan todos los interruptores de esta forma, se abrirán dos puertas. Toma la de la izquierda, trepa la escalera... ¡y ya habrás pasado una vez más de nivel!

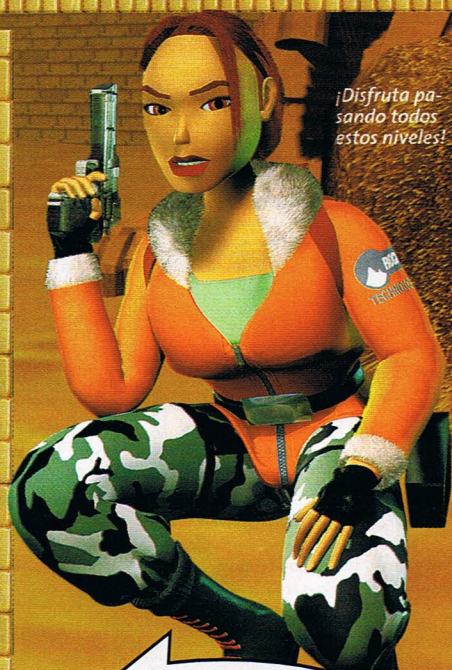
Nivel 15: Un tren en el desierto



¡Qué divertido, un viaje en tren! En el vagón has de accionar la palanca. Salta al siguiente vagón y atraviésalo. Después, salta al siguiente, el que tiene la bandera verde. Allí, deshazte de los luchadores de rojo, que intentan bloquearte el paso. Salta a la pared y trepa hasta el techo. **¡En el siguiente vagón tendrás que colgarte de una esquina de fuera!**

En el último vagón tienes que bajar con cuidado por el lado de la derecha (según la marcha del tren).

Dentro encontrarás la **palanca del tren.** Utilízala con el mecanismo del suelo. Vuelve al vagón donde has empezado el nivel. Allí utilizarás la palanca como antes. De esta forma desenganchas los vagones de atrás. ¡Has pasado con éxito el nivel! ¡Ahora puedes respirar con tranquilidad!



¡Disfruta pasando todos estos niveles!

¡Te volveré a necesitar en los siguientes niveles!

Intentar tirotear al T-Rex suele ser un desperdicio de munición. ¡Es mejor esquivarle!

DINO CRISIS Cap. 2

Con esta entrega concluye nuestra guía. Sobre el papel parece muy fácil, ¿verdad? ¡Ya veremos cuando te encuentres con los dinos por ahí sueltos!

2ª planta 2F

En el punto de mira de los dinos

Atención: esto continúa exactamente en el punto donde acabó la primera parte de la guía que publicamos en el anterior número de SCREENFUN!. Después de conseguir la tarjeta ID de radio del Dr. Kirk, vete a la sala de control **(1F, sala C)** (el mapa de la planta 1F está en la primera parte de la guía).

Una vez allí, usa la tarjeta del Dr. Kirk para acceder al ascensor hasta la sala de radio **(2F, sala 2A)** donde encontrarás la Antenna Key en una pequeña caja adosada a la pared. Ahora sal y vete a la sala de comunicaciones **(2F, sala G)**. Con la Antenna Key podrás restablecer el sistema de comunicaciones con el exterior.

Ahora tienes que volver a la sala de radio **(2F, sala 2A)** donde encontraste la Antenna Key, pero te avisamos de que no va a ser fácil, porque las cosas se ponen bastante peliagudas para Regina. Corre sin molestarte en disparar hasta la puerta de la susodicha sala. Una vez allí, tendrás que esperar a que Rick te abra. Usa el giro de 180º (con el botón R2) para cambiar de dirección rápidamente y esquivar los ataques. Los mordiscos mortales son precedidos con un rugido, echando la cabeza hacia atrás. Puedes frenarlos con un tiro de escopeta bien dirigido a la boca. ¡Pero si fallas, será el fin! Si consigues detener cuatro de esos mordiscos, Rick te abrirá la puerta inmediatamente.

Una vez dentro, Regina hará una llamada de radio para pedir un rescate en helicóptero. Lo siguiente es ir al helipuerto. Ve a la entrada delantera **(1F, sala K)** y sal por la puerta al exterior. Corre en zig-zag para evitar a los pteranodons e ignora a los raptors corriendo a máxima velocidad. Entra por la puerta azul, que te lleva al hangar **(mapa exterior 1, sala 2B)**. No te confundas: las puertas dobles principales están cerradas. Si pierdes tiempo intentado abrirlas, los raptors te morderán el trasero. En la sala del hangar hay un lanzagranadas y munición. También hay unas cajas que te bloquean el avance: tendrás que desplazarlas en el orden correcto para poder salir de aquí **(caja de acertijos 16)**. Si te equivocas, sal de la sala y vuelve a entrar para devolver las cajas a su posición original.

Cuando estés en el helipuerto **(Mapa exterior 1, sala 2C)** tendrás que correr de nuevo. Igual que antes, puedes resolver la situación con cuatro tiros de lanzagranadas en la cara, tras lo cual Rick te dará la señal para escapar por el ascensor. Es una estrategia muy arriesgada, así que no te la recomendamos. Puedes conseguir el mismo resultado corriendo en círculos alrededor del helicóptero (en el sentido de las agujas del reloj). No pierdas de vista al bicho y sigue corriendo hasta que Rick te dé la señal de ir al ascensor.

Vuestra huida en el ascensor es muy breve. En la sala de material **(mapa exterior 2, sala 2D)** tienes que buscar la C.O. Pass Card y leer la memo que hay junto al cadáver. Tras reencontrarte con Rick, acabarás ante uno de esos generadores con baterías de colores en la sala de carga **(B3, sala 2F)**, sólo que en esta ocasión el problema es que una de las baterías está rota. Encontrarás la batería blanca que necesitas en la sala del generador auxiliar **(B3, sala 2G)**. Arregla el generador principal con ella.

Vete a la sala de control **(B3, sala 2H)** y hazte con las dos B3 Crane Cards que hay allí. Busca la tercera B3 Crane Card en el pasillo de transporte **(B3, sala 2J)**, donde también puedes hacerte con la C.O. Area Key. Con las tres B3 Crane Cards en tu poder, puedes volver al almacén de contenedores **(B3, sala 2I)** y meterlas en la terminal para manipular la grúa y quitar de en medio los contenedores. Así te abres camino hasta el cadáver, del que obtendrás el Input Disk W **(caja de acertijo 17)**.

Ahora ve a la estación de reposo **(B3, sala 2K)**. La puerta que hay junto al mapa da a un corredor y unas escaleras (marcadas con el asterisco verde), que conectan los dos mapas. Dirígete a la sala de seguridad **(B2, sala 2L)**. Apaga la alarma en el ordenador y hazte con el Input Disk S y el B2 Key Chip 1. Sal por donde has entrado y métete por el conducto de ventilación. Llegarás a la sala de experimentos **(B2, sala 2M)**, donde se encuentra la Security Card C. Entra con ella en la sala de proyecto del estabilizador **(B2, sala 2N)** y hazte con el DDK Disk W. Vuelve a la estación de reposo **(B3, sala 2K)** y abre la cerradura W DDK **(caja de acertijos 18)**.

Caja de acertijos 16

Para abrirte paso **(fuera, sala 2B)** tienes que deslizar las cajas en el orden y dirección que te indicamos aquí.

Caja acertijos 17

Para mover los contenedores, introduce las tres Crane Cards B3 en el terminal **(B3, sala 2I)**. Escoge estos pasos:

3 arriba, hook, 2 izda., release – start;
3 arriba, 2 dcha., hook – start;
3 arriba, 1 abajo, 2 izda., release – start;
3 arriba, 1 abajo, 2 dcha., hook, 2 izda., release – start;
2 dcha., hook – start

Caja acertijos 18

Abre el cerrojo W-DDK con el Input Disk W y el DDK Code Disk. La contraseña de acceso es **WATERWAY.**

Leyenda

- HABITACIONES
- ACERTIJOS
- OBJETOS PARA RECOGER

Mapa exterior 1

2B

2C

Lanzagranadas

Caja de acertijos 19

Para activar la energía eléctrica de emergencia de la sala del generador auxiliar **(B3, sala 2G)**, las baterías tienen que ser ordenadas según el color de las palancas: rojo, azul, verde y blanco. Puedes hacerlo pulsando el botón A, después el C y finalmente el D. Luego dale al interruptor.

Mapa exterior 2

C.O Pass Card

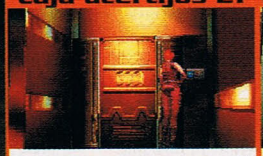
2D

2E

Caja de acertijos 20

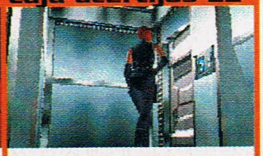
En el monitor de la sala de seguridad **(B2, sala 2L)** tienes que amontonar 16 piezas hexagonales en el orden señalado. Primero saca de la izquierda las dos piezas de abajo y después la segunda y la tercera pieza de abajo. Luego, haz lo mismo desde el lado derecho. Ahora utiliza la función de cambio y traslada ambas piezas de abajo. Después haz lo mismo con la segunda y la tercera pieza de abajo.

Caja acertijos 21



Abre el cerrojo S-DDK con el Input S y el DDK Code Disk S. Después tendrás que introducir la contraseña **STABILIZER.**

Caja acertijos 22



Abre el cerrojo D-DDK con el Input Disk D y el DDK Code Disk D. Después tendrás que introducir la contraseña **DOCTOR KIRK.**

El camino de la huida

Ahora vas a la oficina de desembarco **(B3, sala 2O)** donde está Rick y la llave B2 Key Chip 2. La llamada de socorro de otros supervivientes te lleva de nuevo a la sala de carga **(B3, sala 2F).**

El generador ha caído víctima del gran depredador prehistórico. Para repararlo necesitarás la batería blanca. Sácala del generador principal (donde la metiste, ¿recuerdas?), y dirígete a la sala del generador auxiliar **(B3, sala 2G)** para volver a colocarla allí. Ordena las cuatro baterías **(caja de acertijos 19)** y llegarás hasta las víctimas del T-Rex con el elevador **(B3, sala 2P).** Hazte con el Input Disk D y la Port Card Key, que te permitirá volver donde está Rick, en la oficina de desembarco.

Rick abre la puerta del pasillo, pero el camino **(B3, sala 2Q)** está bloqueado. Recoge el DDK Code Disk S. Ahora tienes que conseguir el DDK Disk D. Para ello, vete primero a la sala de experimentos **(B2, sala 2M).** Una vez allí, ve por la puerta del oeste, que antes estaba inaccesible por culpa de una barrera de energía, y llegarás a la sala de experimentos del estabilizador **(B2, sala 2S)** donde puedes conseguir el susodicho disco. También hay un armario cerrado con una mejora de escopeta (que potencia el daño causado por esta arma). Tranquilo, ya volverás a por ella más tarde. Vuelve a la sala de seguridad **(B2, sala 2L),** e inserta las dos B2 Key Chips en la terminal. Introduce el código de acceso y resuelve el acertijo **(caja de acertijos 20).** El ordenador reformateará tus llaves. Abre ahora la puerta con el cerrojo DDK-S **(caja de acertijos 21)** que hay al este de la habitación.

Cruza el almacén de piezas **(B2, sala 2R),** abre la puerta del sur **(caja de acertijos 22)** y utiliza tus Key Chips reformateadas para abrirte paso hasta el área de Tercera Energía **(B2, sala 2T).** Entra en la central de control **(B2, sala 2U).** Baja las escaleras para coger la la Card Key B. Utilízala para abrir el ascensor marcado con el asterisco rojo en nuestro mapa, y crear así un útil atajo hasta la estación de reposo **(B3, sala 2K).**

Lo siguiente es resolver el puzzle **(caja de acertijos 23)** de la terminal de computadoras que hay junto al cuaderno amarillo, tras lo cual te diriges a la habitación del sur **(B2, sala 2V).** Examinando el cadáver encontrarás el memo que te revela el código para conseguir la mejora de escopeta que te decíamos antes. Puedes ir allí ahora **(B2, sala 2S)** y hacerte con ella. También puedes usar el escáner de huellas para recoger las huellas dactilares del Dr. Kirk a partir de la impresión de sangre que ha dejado con su mano en la pared, aunque también las puedes conseguir más tarde de él mismo.

Tras oír un ruido, te lanzas a perseguir al huidizo doctor Kirk.

El científico te dará la Card Key A y te cuenta algunos secretos sobre el stabilizer y el initializer, que activan el generador central, lo cual provocaría la destrucción de todo el complejo en caso de sobrecarga. La cuestión es: ¿cómo llegar a ambos objetos? Una vez más, tendrás que decidir entre las dos sugerencias de tus compañeros. Piénsatelo bien, porque esta vez las diferencias entre uno u otro camino son bastante significativas. ¿Seguirás la sugerencia de Gail o la de Rick?

Caja de acertijos 23

Desde aquí **(B2, sala 2V)** puedes desviar corriente de emergencia al ordenador de la sala contigua. Para ello has de resolver un acertijo colocando las piezas del puzzle correctamente.

Rota las dos primeras piezas 90° a la izquierda. La que está a la derecha del todo, no la gires. Ahora, colócalas en este orden: primero la del medio, luego la de la derecha y, por último, la de la izquierda.

Texto y mapas: Michael Martín

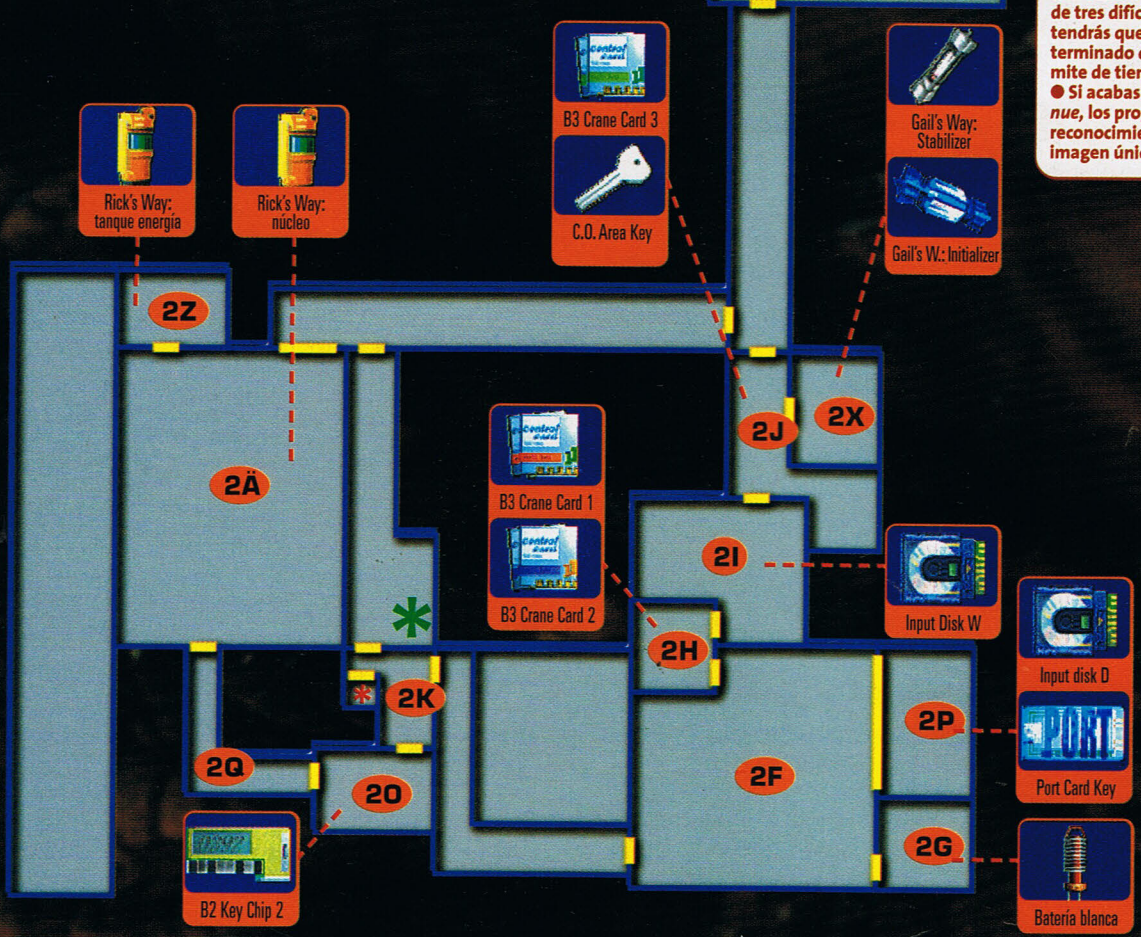
Caja acertijos 24

El código que hay que introducir en el almacén de piezas **(B2, sala 2R)** se saca del sonido de un reproductor. Vuelve a reproducir la secuencia de sonido en el ordenador introduciendo **367204.**

Caja de acertijos 25

En la sala de proyecto del estabilizador **(B2, sala2N)** tienes que introducir el código **0204** en el terminal de la esquina del sureste. En el otro ordenador hay que introducir **0367.** La explicación: el código con el que conseguiste las Core Parts 1 y 2 era el **367204.** Si lo partimos por la mitad, obtenemos 367 y 204. Si añadimos un cero a ambas cifras, el resultado es 0367 y 0204. En el memo de la sala te lo explican todo.

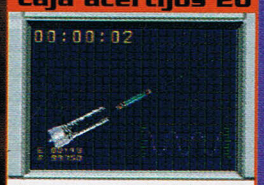
Área B3



Nueva ropa y un modo de juego oculto

- Después del primer juego deberías salvar tu puntuación, porque en la siguiente aventura Regina se irá a la caza de los dinos con dos vestimentas distintas.
- Si acabas con éxito *Dino Crisis* por segunda vez, Regina añadirá otro modelito a su armario ropero.
- Después de jugar por tercera vez el juego completo, dispondrás de munición de granadas ilimitada.
- Si acabas el juego en menos de cinco horas, se puede acceder al modo *Operation Wipe Out.* No se trata de una carrera de naves futurista, sino de tres difíciles misiones en las que tendrás que eliminar un número determinado de dinos dentro de un límite de tiempo: ¡tarea de expertos!
- Si acabas el juego sin usar los *continue*, los programadores te otorgan su reconocimiento mostrándote una imagen única de Regina.

Caja acertijos 26



Para construir el initializer y el stabilizer en la sala de experimentos del estabilizador **(B2, sala 2S)** tienes que ensamblar las seis piezas. Puesto que todas las piezas salen volando aleatoriamente desde su posición original, el único consejo que podemos darte es que tengas paciencia y tacto. ¡Lo sentimos!

Busca o construye el estabilizador y el iniciador

Gail's Way: Ir al área B3 nivel A

Has elegido el camino más difícil, pues ya sabrás que esta área, la B3, está infestada de dinosaurios. Lo más rápido es que bajes en el ascensor **(B2, sala 2U)** que abriste con la Card Key B, para dirigirte luego al almacén de armas **(B3, sala 2X).** En la parte trasera de la sala encontrarás un ascensor que te lleva a initializer y al stabilizer. Pero quizá prefieras hacerte antes con la mejora del lanzagranadas, que está en la esquina noroeste del almacén de piezas **(B2, sala 2R).** También hay un acertijo, pero sólo puedes resolverlo al elegir la opción de Rick.

Ahora tienes casi todo lo necesario para poder activar el generador de Tercera Energía y petarlo. Solo te falta la tarjeta ID correcta. Pero gracias a que conoces el número de registro del doctor Kirk y a que te has hecho una copia de sus huellas dactilares, puedes ponerte directamente en camino a la sala de seguridad **(B2, sala 2L).**

Rick's Way: dirección almacén de piezas del área 2

Quieres encontrar las piezas sueltas del initializer y el stabilizer para reconstruir ambos aparatos... En este camino te esperan menos sorpresas, pero tendrás que resolver más acertijos. Para ello, el disco de planificación que te habrá dado Rick es imprescindible.

En el almacén de piezas **(B2, sala 2R)** encontrarás, en una sección de nivel A, tras la cristalera, la mejora para el lanzagranadas. Gracias a ella podrás disparar más rápidamente. Empuja el armario para encontrar un aparato de grabación que, al ponerlo en marcha, te dará una serie de sonidos. Escúchalos atentamente: son la pista clave para el código del acertijo del terminal del centro de la sala **(caja de acertijos 24).** Después de introducir correctamente el código obtendrás los indispensables Core Parts 1 y Core Parts 2.

Ahora has de ir a la sala de proyecto del estabilizador **(B2, sala 2N),** en la que conseguirás las Prot. Parts 1-A, la 2-A y la 1-B. Para ello tienes que introducir correctamente el código correspondiente a ambos terminales, que se sacan de la serie de sonidos que hemos mencionado anteriormente **(caja de acertijos 25).**

Entra después en la sala de experimentos del estabilizador **(B2, sala 2S),** en cuya parte trasera encontrarás las Prot Parts 2-B gracias al Planning Disk de Rick. Monta las seis piezas encontradas en el gran aparato para enfrentarte a una prueba de destreza **(caja de acertijos 26).**

Cuando hayas obtenido el initializer y el stabilizer, tendrás casi todo lo necesario para activar el generador de Tercera Energía. Sólo falta la tarjeta ID adecuada para el terminal de computadora de la central de control de energía. Gracias al número de registro del doctor Kirk y a la lectura de sus huellas dactilares, puedes ir directamente a la sala de seguridad **(B2, sala 2L).**

Regina y Rick comparten juntos todos los finales, pero... ¿qué es de Gail?

Construye o encuentra el estabilizador y el iniciador

Dirígete al PC de la sala de seguridad **(B2, sala 2L)**, donde reformateaste las B2 Key Chips. Con tu vieja ID Card, las huellas dactilares del Dr. Kirk y su código de registro (31415) puedes reformatear tu ID Card para obtener sus permisos de acceso.

Con la tarjeta reformateada, el initializer y el stabilizer, ya puedes sobrecargar el generador. Corre a la central de control **(B2, sala 2U)** para introducir la secuencia de test en el terminal del ordenador. En el área de Tercera Energía **(B2, sala 2T)** coloca el stabilizer y el initializer en sus respectivos terminales. Activa la secuencia de comienzo en los ordenadores para sobrecargar el generador.

Salva la partida ahora (para poder ver luego todos los finales alternativos), ve al laboratorio privado del doctor Kirk **(B2, sala 2W)** y, desde allí, entra en su biblioteca **(B2, sala 2Y)**. Ayuda a Gail a levantarse y recibirás el receptor. Luego busca a Rick en la oficina de desembarco **(B3, sala 2O)**. Vuelves a enfrentarte a una elección: ¿prefieres huir o crees que es mejor buscar antes al Dr. Kirk?

Gail's Way: continuar la misión y encontrar al Dr. kirk

Gracias al receptor se puede localizar a Kirk. Dirígete al lugar donde se encuentre consultando tu mapa, ya sea la sala de experimentos del estabilizador **(B2, sala 2S)** o el almacén de armas especiales **(B3, sala 2X)**.

Tras arrestar al científico y llevarte algunas informaciones interesantes en la mochila, tu próximo objetivo es el cobertizo del hovercraft **(B3, sala 2Z)**. Cuando intentes huir con el hovercraft, un viejo conocido vendrá a despedirse. Aquí la clave está en disparar en la boca alrededor de tres o cuatro veces. Espera a que la abra y cuélale una granada por el gaznate.

Como premio obtendrás la primera de tres secuencias finales posibles.

Rick's Way: pasar de la misión y huir rápidamente

En medio del camino hacia el cobertizo del hovercraft **(B3, sala 2Z)** atraviesas el puerto **(B3, sala 2Ä)**. Has de dar media vuelta, porque Rick te da un tanque para que se lo rellenes de núcleo. Lo encontrarás en los pequeños tanques rojos que hay desperdigados al otro lado. Cuando todo esté preparado, adivina quién viene a darte una cordial despedida...

La batalla final te exigirá unos buenos reflejos. Huye y cuando aparezca en pantalla el mensaje "Fire", pulsa el botón de autoapuntado y abre fuego con el lanzagranadas en la bocota del bicho. Tienes que correr y tomar las curvas sin chocar, hasta completar una vuelta. Si lo haces bien, sólo tendrás que disparar unas cuatro veces.

Con esto podrás contemplar la segunda de las tres secuencias finales posibles.

O por el contrario...

Como alternativa puedes hacer lo siguiente en ambas variantes del juego: después de escoger una de las dos sugerencias disponibles (la de Rick o la de Gail, aunque si escoges la idea de Rick hay una secuencia adicional de bonus), dirígete directamente al al helipuerto secreto **(B3, sala 2Ö)**. Para ello tienes que abrir una de estas dos puertas del plano B3 con la Card Key A: la del pasillo de transporte **(B3, sala 2J)** o la que hay al final del corredor con las escaleras marcadas con el asterisco verde de nuestro mapa. Atravesarás un complejo de túneles que te llevarán hasta el helipuerto secreto.

Luego ya puedes dirigirte al objetivo correspondiente de la misión, ya sea una de las dos localizaciones parpadeantes que aparecerán en tu mapa, donde te tienes que reunir con Gail y el doctor Kirk (Gail's Way) o bien reunirte con Kirk en la oficina de desembarco **(B3, sala 2O)**. Aunque éste es un final secreto, no por ello te vas a librar de la visita del T-Rex. Tres o cuatro granadas en la boca cuando vaya a morderte deberían ser suficientes para ver la tercera secuencia.

¡Felicidades, tu misión ha sido un éxito!

Demolition Racer

Para el modo *cheat* tienes que pulsar en el **menú principal** ⊗⊗□□△△○○. Un ruido de un motor confirma que la introducción ha sido correcta. Se activan los tres modos de juego *persecución cobarde* y *harakiri* con todas las pistas y coches.

⊗⊗□□△△○○: *este código deja abierto el camino al modo* cheat.

Ahora puedes activar la temerosa variante de juego harakiri...

... en el lugar de la acción que quieras...

... y probar el coche que más te guste.

El Vandal *es, por su reprise y carrocería, la pesadilla de cualquier rival.*

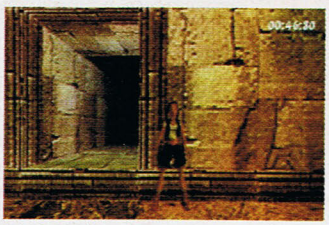
Tomb Raider IV

Armas y munición ilimitadas

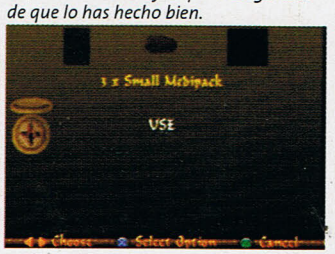
Para tener todas las armas y munición en cantidad ilimitada, tienes que seguir varios pasos:
En primer lugar, alinéate con el norte mientras juegas; para estar seguro de que lo has hecho bien, saca el inventario y observa que la brújula está en el norte. Después, sin salirte del inventario, ilumina el Small Medipack. Una vez realizadas las dos operaciones anteriores, pulsa al mismo tiempo las teclas R1 R2 L1 L2 a la vez que mantienes pulsada la flecha de arriba de tu control pad.

Pasar de nivel

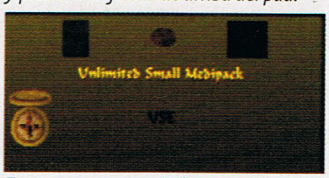
También mirando hacia el norte, tienes que hacer lo siguiente:
Busca el icono de *guardar partida* desde la memory card e iluminalo.
Mantén apretado R1 R2 L1 L2 la flecha de arriba de tu control pad. Pulsa el botón de triángulo y pasarás de nivel.



Alinéate al norte mientras estás jugando; consulta tu brújula para asegurarte de que lo has hecho bien.



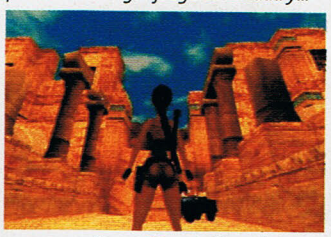
En el inventario, ilumina el Small Medipack y presiona la flecha de arriba del pad.



Tus armas y tu munición crecerán al máximo; ¡a ver quién te tose ahora!

Si te has cansado de las carreras en jeep por el desierto del nivel 5...

... activa el truco de paso de nivel con la pantalla de cargar juego iluminada y...



... aparecerás en el Templo Karnak.

James Bond 007: El mañana nunca muere

Activar todos los niveles

Pulsa los botones SELECT SELECT ○○ L1 L1 ○ L1 L1 en el menú principal. Comienza un nuevo juego en el que podrás escoger todas las misiones directamente.

Todas las secuencias de vídeo

Pulsa SELECT SELECT ○○ L1 L1 L1 L1 L1 L1 L1 L1. en el menú principal. Podrás elegir todas las secuencias de video dentro de la entrada 'Mov' del menú opciones.

Escoger todas las armas

Pausa el juego y pulsa SELECT SELECT ○○ L1 L1 R1 R1. Conseguirás todas las armas disponibles en el nivel actual.

50 Medi-Kits disponibles

Pausa el juego y pulsa SELECT SELECT ○○△ SELECT.

Congelar todos los objetos

Pausa el juego y pulsa SELECT SELECT ○○ SELECT SELECT R1 R1. Todos los objetos y enemigos se quedan congelados e inmovilizados.

Modo de vuelo y de rayos X

Pausa el juego y pulsa SELECT SELECT ○○ SELECT SELECT ○○. El suelo y las paredes se vuelven invisibles, y podrás ver a los enemigos que se encuentran en otras habitaciones.

Ganar la misión del momento

Pausa el juego y pulsa SELECT SELECT ○○ SELECT ○.

Mostrar información debug

Pausa el juego y pulsa SELECT SELECT ○○ L2 R2 L2. Aparecerán distintos números y posiciones en la pantalla. Pulsa SELECT SELECT ○○ R2 L2 R, para proceder a la inversa.

Para todos los niveles pulsa SELECT SELECT ○○ L1 L1 ○ L1 L1...

... y comienza un nuevo juego. Se activan todas las misiones.

Para obtener todas las armas de la misión actual, tienes que pausar el juego y pulsar SELECT SELECT ○○ L1 L1 R1 R1...

... y si necesitas 50 Medi-Kits, los conseguirás pulsando los botones SELECT SELECT ○○△ SELECT

SELECT SELECT ○○ SELECT SELECT ○○: *Con este cheat quedan las puertas abiertas, las paredes y el suelo se desmontan... ¡Así de sencillo!*

Para ver las secuencias de vídeo, introduce SELECT SELECT ○○ L1 L1 L1 L1 L1 L1 L1 L1. *Luego escógelas en el menú de opciones bajo el punto de menú* Mov.

Para ir el primero en Demolition Racer, *¡tendrás que destrozar el morro de tus contrincantes!*

Lego Racers

En el menú *Menaje*, incluye un nuevo piloto e introduce uno de estos nombres en **expedir carné**.

Cheats

Modo turbo:
FSTFRWRD

Los vehículos no tienen carrocería:
NCHSSS

FSTFRWRD: *este nombre de piloto...*

... hace que des unas vueltas sensacionales gracias a la superpotencia del turbo.

NCHSSS: *¿para qué quieres la carrocería? ¡Si sólo sirve para rayarla!*

R/C Stunt Copter

Introduce los cheats en el **menú principal** y podrás conseguir lo siguiente.

Cheats

Todos los niveles de entrenamiento con marcas de oro:
↓↑←→△⊗□○

Disponibles todos los niveles:
↓↑→←△⊗□○

Puntos de bonus:
L2 R2 L1 R1 △○⊗□

Nombres de piloto largos:
↑↓←→△⊗□○

Secuencias de vídeo bonus:
↑↓←←⊗□○△

↓↑←→△⊗□○: se introduce el cheat en el menú principal...

... y éste es el resultado: todos son buenos pilotos, todos tienen oro.

↓↑→←△⊗□○: se pueden elegir todos los niveles para juego individual...

... ¡pero en las ruinas, ten cuidado con el importante patrimonio cultural!

↑↓←→△⊗□○: un práctico cheat para nombres muy largos.

↑↓←←⊗□○△: pasa el rato viendo las secuencias de vídeo.

Atención: una buena puntuación en R/C Stunt Copter no significa que se vuelvan utilizables todos los modelos.

Re-Volt

Introduce los cheats como **nombres**.

Cheats

Todos coches estándar: **CARNIVAL**
Todas las pistas: **TRACKER**

CARNIVAL: *este nombre de jugador...*

...activa todos los coches estándar.

TRACKER: *Con este cheat podrás recorrer...*

todas las pistas desde el principio ¡algunas son una auténtica pasada!

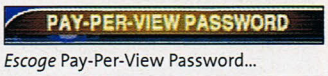
WCW Mayhem

Introduce los códigos en el punto de menú **Pay-Per-View Password** para activar los cheats correspondientes.

Cheats

Todos los luchadores:
PLYHDNGYS

Todas las habitaciones backstage:
CBCKRMS



Escoge Pay-Per-View Password...

PLYHDNGYS: *... e introduce el código. Los luchadores ocultos hasta el momento...*

...como Bobby Eaton, por ejemplo, salen ahora de su escondite.

CBCKRMS: *la taquilla también es un buen lugar para poner a los dos luchadores a pelearse a tope.*

Xena – Warrior Princess

Pulsa las siguientes combinaciones en el **menú principal**. Un ruido confirma la correcta introducción del código.

Cheats

Invencibilidad:
↑↑↑○□↑→←

Todos los escudos y puntos ataque:
△□△□□↑↑↑

↑↑↑○□↑→←: introduce aquí el cheat para la invencibilidad...

...y a partir de ahora podrás dejar que tus rivales te ataquen lo que quieran, hasta que se cansen.

Texto: Elena Castellanos.

Aerowings

Para activar todos los cheats pulsa las teclas [L]+[R] en la pantalla **Press Start**. Una voz confirma que la introducción del código es correcta.

Pulsa [L]+[R] simultáneamente.

Después de la confirmación puedes ir a las misiones que quieras y escoger...

... el modo EXHIBITION.

Pero ¿qué es esto? ¡Encontrarás un Buggy entre todos los aviones...!

... y ¡un delfín que no para de reír!

Hydro Thunder

Con un poco de tiempo puedes activar fácilmente todas los barcos y las naves: ocupa el **3º puesto** de la pista EASY que quieras e introduce **?PB** como nombre de Highscore.

Esta vez no te pedimos que ganes: para activar este truco, tienes que evitar ganar y llegar como puedas en tercer lugar...

*... luego, introduce **?PB** como iniciales.*

Así llegarás a las pistas bonus que, de lo contrario, son difíciles de conseguir...

... y dispondrás de todos los barcos.

Haz un crucero por el Nilo en un rápido y potente barco de pesca...

... o un mágico crucero con un barco tipo Titanic mejorado y trucado.

Toy Commander

Pausa el juego e introduce las siguientes combinaciones mientras pulsas la tecla [L], para activar el truco correspondiente. Un ruido confirma la correcta introducción del código.

Cheats

Todos los niveles:
[L]+(Ⓐ Ⓨ Ⓧ Ⓑ Ⓨ Ⓧ)

Armas mejoradas:
[L]+(Ⓧ Ⓐ Ⓨ Ⓑ Ⓐ Ⓧ)

Ametralladora mejorada:
[L]+(Ⓑ Ⓐ Ⓨ Ⓧ Ⓐ Ⓑ)

99 municiones:
[L]+(Ⓐ Ⓑ Ⓧ Ⓨ Ⓑ Ⓐ)

Reparar nave:
[L]+(Ⓐ Ⓧ Ⓑ Ⓨ Ⓐ Ⓨ)

Introduce los cheats en pause.

[L]+(Ⓐ Ⓨ Ⓧ Ⓑ Ⓨ Ⓧ): *con este código dispondrás de todos los niveles...*

... y puedes elegir entre todas las misiones, ¡hasta luchar contra el gran rival!

[L]+(Ⓧ Ⓐ Ⓨ Ⓑ Ⓐ Ⓧ): *con este cheat tus armas se volverán más poderosas y podrás dar una buena lección a tus enemigos; ¡también tendrás que saber usarlas!*

[L]+(Ⓑ Ⓐ Ⓨ Ⓧ Ⓐ Ⓑ) *y además* [L]+(Ⓐ Ⓑ Ⓧ Ⓨ Ⓑ Ⓐ): *en el Dogfight, la ametralladora mejorada y los 99 cohetes ayudarán a que ganes rápidamente. ¡Tus enemigos están perdidos!*

Hydro Thunder: *pon atención de no acabar con todo el carburante de boost, si no, tendrás que esperar a la siguiente oportunidad para volver a empezar con el carburante completo.*

Texto: Elena Castellanos

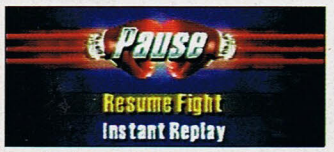
Box Champions 2000 (Knockout Kings 2000)

Pausa el juego e introduce una de estas combinaciones de botones. El ruido de una campana confirma que la introducción ha sido correcta.

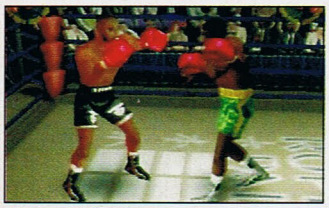
Cheats

Guantes de boxeo grandes:
C▲ C▼ C▲ C▲ C▼

Cabezas grandes:
C◀ C▶ C◀ C◀ C▶



Los cheats se activan en la pausa.



C▲ C▼ C▲ C▲ C▼: *con estos superguantes del tamaño de una sandía...*

C◀ C▶ C◀ C◀ C▶: *... o con estos cabezones, te será muy difícil no atinar en la cara de tu contrincante.*

Hot Wheels Turbo Racing

Introduce los códigos en el **menú principal.** Un ruido de motor confirma que la introducción ha sido correcta.

Cheats

Texturas transparentes:
C▲ Z C▼ C◀ C▲ Z C▼ C◀

Coches transparentes:
C◀ Z Z C▲ C◀ R C▼ C▲

Pistas reflejadas:
Z R Z Z R Z Z Z

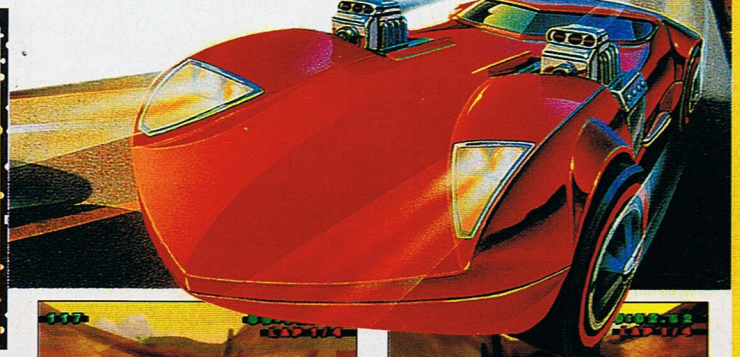
Coche TowJam:
C▲ C▼ Z R C◀ C▶ C▲ C▼

Turbos ilimitados:
C▶ Z C▲ C▼ R C◀ Z C▶

Carreras nocturnas:
C▲ C▲ C▼ C▼ C◀ C▶ C◀ C▶

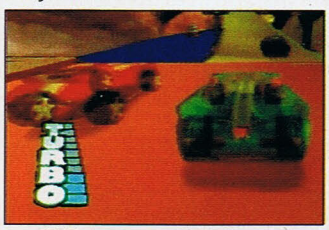
Introduce los cheats en esta imagen.

Este paisaje aparentemente normal...

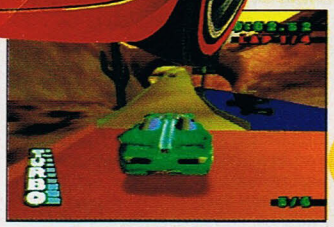


Hot Wheels Turbo Racing *también se encuentra disponible para la Playstation.*

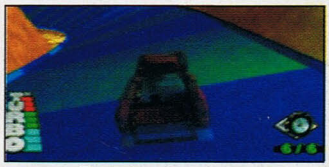
C▲ Z C▼ C◀ C▲ Z C▼ C◀: *... se convierte con este código en una aparición fantasmal.*



C◀ Z Z C▲ C◀ R C▼ C▲: *también se pueden trucar los coches.*

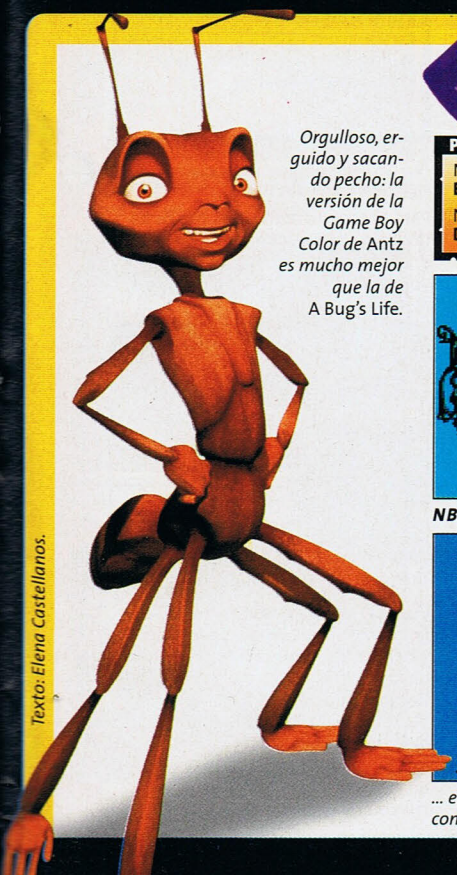


Z R Z Z R Z Z Z: *en las pistas reflejadas seguirás conduciendo en la misma dirección, pero las curvas a la derecha serán ahora hacia la izquierda y viceversa.*



C▲ C▼ Z R C◀ C▶ C▲ C▼: *obtendrás el TowJam, ¡el coche-grúa más rápido de la historia!*

Texto: Elena Castellanos.

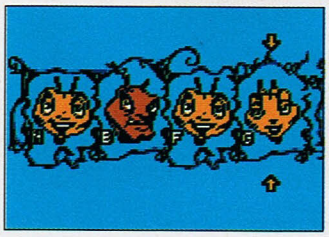


Orgulloso, erguido y sacando pecho: la versión de la Game Boy Color de Antz *es mucho mejor que la de* A Bug's Life.

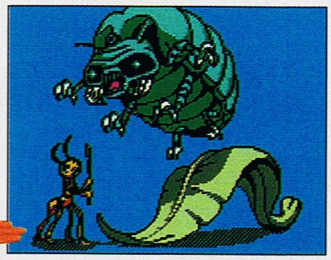
Antz

Passcodes

Nivel 2: **BCCB**	Nivel 4: **HGGF**
Nivel 3: **DQGH**	Nivel 5: **NBFG**



NBFG: *en el quinto nivel del juego...*



... el general Mandible te envía a la lucha contra las termitas enemigas.

Asteroids

Atención: ¡estos cheats funcionan sólo con la versión de la Game Boy Color!

Para el **menú de cheat** introduce el passcode **CHEATONX.** Desde ahora se puede interrumpir el juego con SELECT y escoger el nivel que quieras y la invulnerabilidad.

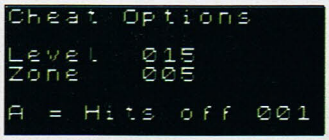
Hay dos cheats adicionales:

Cheats

Clásico juego *Asteroids:*
QRTREATR

Nave Excalibur:
PROJECTX

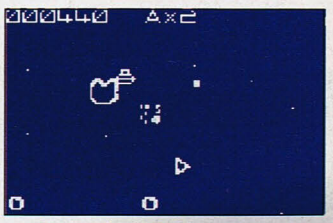
CHEATONX*: mediante este cheat...*



... puedes hacer aparecer el menú de cheats en medio del juego con la tecla SELECT *: con ↑ y ↓ seleccionarás el nivel que quieras, y con las teclas ← y → + la tecla Ⓐ activarás la invulnerabilidad.*

En el último nivel caerán asteroides sobre ciudades como París o Tokio.

QRTREATR*: en el menú principal aparece la nueva entrada CLASSIC ASTEROIDS...*



... para recordar viejos tiempos.

Texto: Elena Castellanos.

FIFA 2000

Abre el **menú de opciones** e introduce los códigos en la ventana de cheats:

Cheats

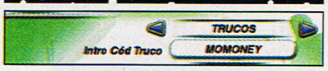
Dinero ilimitado:
MOMONEY

Equipos de bonus:
HOOLIGAN

Estadio de EA Sports:
BURNABY

Modo *rayo:* **SIZZLE**
Modo *luz:* **LIGHTSOUT**

Modo *alien:* **DIZZY**



Después de introducir los cheats...

... se pueden activar y desactivar independientemente en el menú de cheat.

***DIZZY:** un misterioso rayo de luz absorbe a los sorprendidos jugadores...*

... ¡y los mete dentro de un ovni!

***LIGHTSOUT:** todos los jugadores están cubiertos de un aura de luz y el oscuro estadio está iluminado por antorchas.*

***SIZZLE:** Unos rayos fríen a los pobres jugadores por sorpresa...*

***HOOLIGAN**: bajo el apartado* resto del mundo *encontrarás los equipos EA 1, EA 2, EA 3, EA 4 y los grandes* invitados.

***BURNABY:** ¡en el estadio EA hay un arlequín y un mono beduino!*

Tomb Raider IV

Conseguir objetos ilimitados:

Usando la brújula, alinéate al norte, abre la pantalla de inventario y busca el Small Medi-Pack. Aprieta las teclas G, U, N y S al mismo tiempo y suéltalas de golpe.

Conseguir todas las armas:

Para hacer este truco, necesitas haber hecho antes el anterior.

Cierra la pantalla inventario y vuélvela a abrir; ilumina el Large Medi-Pack y presiona las teclas W, E, A, P, O, N, S. Después, suéltalas todas de golpe.

Pasar de nivel:

Orienta a Lara hacia el norte. Abre el inventario, ilumina el icono *Load Game* y aprieta las teclas H, E, L, P y suéltalas de golpe. Cierra la pantalla inventario y, ¡sorpresa!, ya estás en el siguiente nivel.

Si te has cansado de la sala Hipóstila, *ponte mirando al norte...*

...ilumina el icono Load *del inventario, escribe* HELP *y la encantadora Lara...*

... pasará al nivel del lago sagrado en un abrir y cerrar de ojos.

Robbie Williams lleva el atuendo apropiado para hacerle un himno a FIFA 2000.

Unreal Tournament

Con la tecla [Esc], saca la barra de menú: dentro de herramientas, selecciona la consola. Se abrirá una ventana: escribe dentro **iamtheone** para que todos los trucos funcionen:

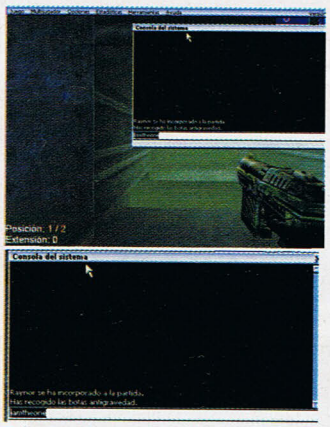
Cheats

Todas las armas:
loaded

Inmunidad:
god

Volar:
fly

Atravesar paredes:
ghost



Selecciona la consola de la barra de herramientas, te saldrá una ventana, escribe antes de nada iamtheone.

***ghost:** puedes atravesar todas las paredes, no habrá puertas infranqueables para ti.*

***fly:** ahora ya puedes volar. ¡Te sientes ligerillo como una pluma!*

***god:** ¿quién anda ahí? No tengas miedo, te salga quien te salga por cualquier lado, ¡eres inmune!*

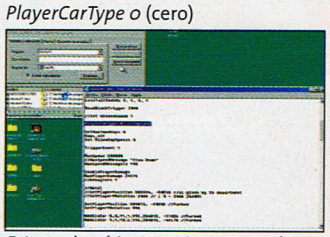
Driver

Antes de hacer estos trucos, guarda una copia de seguridad de los archivos que tendrás que editar.

Cambiar de coche:

Abre el buscador de Windows y busca el archivo *mission1.dms*. Ábrelo con el programa *Notepad* para editarlo. Dirígete hacia la línea en la que esté escrito:

PlayerCarType 0 (cero)



Este es el archivo que tienes que editar.

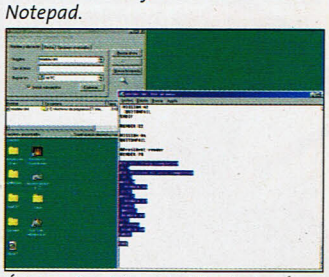
Sustituye el cero por cualquiera de los siguientes números que te indicamos a continuación. Cada uno te permitirá usar un coche distinto. ¡Pruébalos todos!

Coches

0-Coche original
1-Crew Cab Pickup
2-Pimp Coupé
3-Sports Coupé
4-Camaro
5-Toranodo
6-Nova
7-Cadillac Sedan
8-Bonneville
9-Chevelle
10-Coche de policía (el claxon activa las luces y la sirenas).
11-Cadillac Coupé
12-Camaro Z28
13-Taxi
14-Cadillac Sedan
15-Este número da error: no lo uses
16-Jaguar
17-Thunderbird del '55

Habilitar todos los trucos:

Para conseguir activar los trucos de la página de *Trampas*, tienes que encontrar con el buscador el archivo *mladder.dml* y editarlo usando el *Notepad*.



Éste es el archivo mladder.dml.

Cuando lo hayas abierto, busca la línea *#President render RENDER 70* y borra todo lo que esté por debajo de ella.

Recuerda que debes hacer una copia de seguridad del archivo antes de pasar a editarlo.

Ahora, cuando accedas a la página de *Trampas*, encontrarás todos los trucos que necesitas: ¡actívalos!

Texto: Elena Castellanos

Lego Rock Raiders

¡Esto está muy oscuro! Lego funda un imperio minero bajo tierra.

Los hombrecitos de Lego tienen un moderno corte de pelo punk: con el ratón puedes mirar a tus mineros por encima del hombro y ponerlos a trabajar. ¡Revolución!

Los hombrecitos de Lego no lo tienen tan fácil como tú: mientras estás sentadito cómodamente en tu silla aporreando el teclado de tu ordenador, tu tropa de plástico se mata a trabajar. Los peones coloridos sacan minerales y cristales energéticos de 30 enormes minas, trabajan en fábricas y se adentran con excavadoras y camiones en el subsuelo. Hay que explotar las minas, encontrar vetas de minerales que den beneficios y defenderse de monstruos. ¡Casi nada!

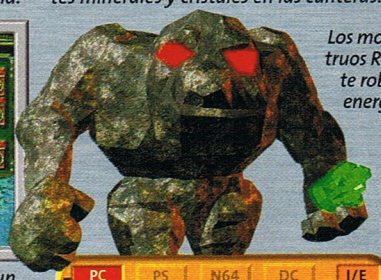
Como capataz que eres, verás todo el movimiento de tus trabajadores 3D desde una perspectiva de pájaro que puedes inclinar ligeramente.

A pesar de su estética colorida de juguete, detrás de *Lego Rock Raiders* se esconde un elaborado juego de estrategia en tiempo real. El grado de dificultad va aumentando continuamente a lo largo de las misiones, pero se mantiene siempre a un nivel apto para los principiantes. Las fases de explotación de minas resultan algo desbordantes y pesadas. Una recolección de minerales más rápida habría mejorado el factor de motivación. ¡A picar a las minas!

Antes de levantar un nuevo edificio, hay que preparar convenientemente la zona.

Tus hombrecillos encuentran importantes minerales y cristales en las canteras.

La presentación de los menús resulta un poco confusa y ralentiza el juego.



Los monstruos Rock te roban energía.

¡Chispas! Todos los edificios reciben energía mediante un conductor especial.

PC | PS | N64 | DC | I/E

Lego Rock Raiders

Estrategia para principiantes.

7.490 pts. | Lego Media | 1 jugador

- *Mín.:* Pentium 200, 32 MB RAM, Win 95, 200 MB HD. *Rec.:* Pentium II 333, 64 MB RAM, Win 95.

Gráficos 7 | Sonido 6 | Jugabilidad 7

Buen tutorial, fácil de aprender, personajes simpáticos de estética Lego.

Recolección de minerales monótona, menus incómodos, pocas luchas.

Juego de estrategia variado para principiantes, con divertidos y simpáticos héroes. 7

Texto: Elena Castellanos

Reel Fishing

Los lugares de pesca están bien seleccionados, son de lo más relajantes.

¡Vaya, es un buen ejemplar! Para pasar de fase hay que pescar muchos más.

La caña, una raya amarilla, no se puede decir que sea un portento de gráficos.

Bienvenidos al apasionante mundo de la pesca... ¡en casa!

Si un pez se acerca al cebo, cambias a esta pantalla. Tienes que apretar el botón en el momento justo en que el pez muerde el cebo. ¡Y a luchar con él !

En la pecera cuidas a tus mejores capturas. ¡Incluso puedes ponerles nombre!

Esta trucha tiene una expresión feroz. ¡Que no te amilane!

Pescar no es una actividad que se de todos los días en una consola, así que la novedad es bienvenida. Claro que un simulador de amasar pan también sería una novedad, y gracias al cielo a nadie se le ha ocurrido hacerlo todavía.

Las primeras partidas a *Reel Fishing* son terribles: miras la pantalla sin hacer nada y esperas a que alguno pique. Cuando esto sucede, comienza un arduo toma y daca con el pez, que suele concluir con la victoria del animal, dándose éste a la fuga. Y así una y otra vez. No tardas en preguntarte si el objetivo no será darles de comer en vez de pescarlos...

Superado el primer arrebato de frustración, y si para entonces no has tirado el juego por la ventana, tu perseverancia empieza a dar sus frutos y te vas impregnando poco a poco del espíritu de la pesca. Leerse el manual también ayuda.

Los gráficos del pez están pobremente animados, mientras que la representación de los bonitos parajes de pesca están hechos a base de video de alta calidad. Los sonidos de la naturaleza y la música New Age te ayudan a alcanzar el estabilidad mental y paz interior necesarias. **En todo caso, sólo te recomendamos este juego si ya eres aficionado a la pesca.**

PC | PS | N64 | DC | I

Reel Fishing

Simulador de pesca serio para avnz. y expertos.

7.990 aprox. | Natsume/Crave | 1 jugador

- Memory Card, Dual Shock.

Gráficos 6 | Sonido 6 | Jugabilidad 6

Fiel al espíritu de este deporte. Lo de coleccionar peces y alimentarlos.

Frustrante como la pesca. Animación del pez. Sin traducir: ¿qué es un *trout?*

¿Te gusta la pesca? Este juego te permitirá disfrutar de tu deporte favorito desde casa. 6

Textos: Gabriel Pérez-Ayala

MultiACTION 2000

Con voces en castellano, los diálogos 100% hablados son un punto fuerte en BS2.

Meter a la estrategia en tiempo real, la aventura gráfica y la velocidad en un mismo saco y etiquetarlo a continuación como *acción* es, como mínimo, aventurado. De los tres juegos que ofrece este pack, el mejor es *Broken Sword 2* (la aventura gráfica), mientras que los otros dos *(Ignition* y *Tribal Rage)* no están a su altura. No son malos, pero los puedes considerar dos agradables bonus que vienen de regalo con el *Broken Sword 2*. Tal vez esté algo trasnochado para los estándares actuales (definidos por juegos como *Discworld Noir, Grim Fandango* o *Gabriel Knight 3)*, pero si eres de la vieja guardia lo sabrás apreciar.

Tribal Rage es el típico clon pobre del *Starcraft*. Voces en español y muchas razas para elegir son sus mejores bazas. No es que sea un portento de originalidad, pero al menos cumple la papeleta con cierta dignidad y es bastante mejor que otras copias del estilo que se han visto por ahí (todavía recordamos el infame *Seven Years Wars,* analizado en SCREENFUN 6/99).

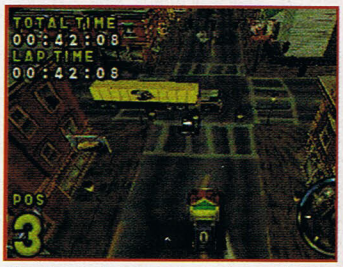
Por último, *Ignition* es un juego de coches estilo arcade, muy desmadrado y con vista cenital. Sencillito y adictivo, te puede enganchar con facilidad.

En resumen, que por el precio que tiene, es un buen pack. ¡Dinero bien invertido!

Toquetea todos los objetos que encuentres hasta que des con la solución.

George tendrá que recorrer varias localizaciones del mundo en busca de Nico.

Título	Género	Nota
Broken Sword II	Aventura gr.	8
Tribal Rage	Estrategia	6
Ignition	Velocidad	6



Circula a todo trapo contra tus rivales, busca atajos y usa la turboaceleración.

Ni punto de comparación con Starcraft, pero la variedad de razas es un plus.

PC | PS | N64 | DC | E

Multiaction 2000

Aventura gráfica. Velocidad. Estrategia.

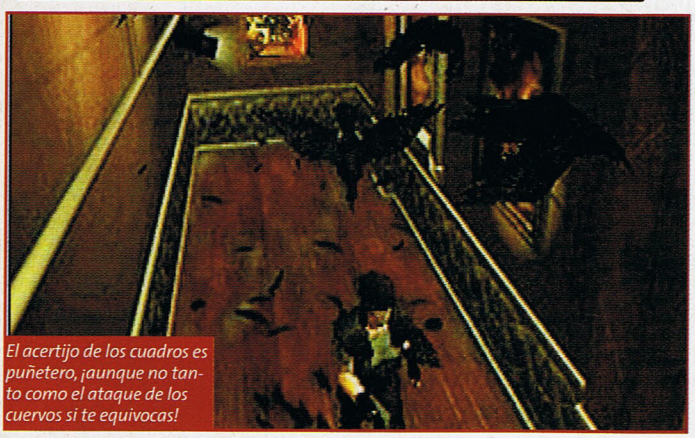
2.995 pts. | Dinamic | -

Mín.: Pentium 100, 16 MB RAM, 40 MB HD.

Reedición de tres títulos antiguos, entre los que destaca el *Broken Sword 2*.

7

Multi3D


El acertijo de los cuadros es puñetero, ¡aunque no tanto como el ataque de los cuervos si te equivocas!

Dinamic está que se sale. El *Multiaction* era un buen pack, y este *Multi 3D* mantiene el buen nivel con no uno, sino dos, juegos de alto nivel *(Resident Evil* y *Shogo)*. El pato le toca pagarlo al *Grand Touring*, pero sólo por comparación: en realidad no es un mal juego.

Poco queda por decir del *Resident Evil* que no se sepa ya. Fue el comienzo de la saga de horror más famosa de los videojuegos, y supuso la consagración de un género que se inauguró con el inquietante *Alone in the Dark*. Si no has jugado nunca a este tipo de juegos, prepárate porque te va a sorprender. Hay gente que sigue considerando a *Resident Evil* el mejor de toda la saga. ¡Todo un clásico!

Shogo es un shooter tipo *Quake*, en el que lo mismo pilotas a un robot gigante que te lías a tiros yendo a pie. No es un súper shooter, pero técnicamente está bien y es divertido.

El título de *Grand Touring* puede llamar a engaño, y no se debe confundir con una supuesta adaptación a PC del extraordinario *Gran Turismo* de Playstation, aunque lo que son ganas no le faltan. Está más próximo al arcade que a una simulación rigurosa.

Otro buen pack de Dinamic, donde destaca la alta relación calidad/precio.

Los gráficos de Grand Touring no están mal, pero echamos de menos la música.

En Shogo no siempre combates a bordo de un robot gigante: a veces vas a pie.

¡Alerta, padres! Hay muchas escenas truculentas y desagradables en Resident Evil.

Hay dos personajes para elegir. Escoge al chico si quieres un auténtico desafío.

Título	Género	Nota
Resident Evil	Horror	8
Shogo	3D Shooter	7
Grand Touring	Velocidad	6

PC | PS | N64 | DC | E

Multi 3D

Horror. Shooter en 1ª persona. Velocidad.

2.995 pts. | Dinamic | -

Mín.: Pentium 166, 32 MB RAM, tarjeta aceleradora 3D, 165 MB HD.

Otros tres juegos antiguos, con mención especial para *Shogo* y *Resident Evil*.

7

Textos: Gabriel Pérez-Ayala, J. Orge, Daniel Palomares.

Dungeon Keeper

El amo del calabozo ha vuelto! Construir una mazmorra y llenarla con monstruos y trampas es, en este juego, ¡diabólicamente divertido! Distribúyete bien el espacio, compra habitaciones, investiga hechizos y procura tener a tus servidores felices. Así, para cuando lleguen los héroes a saquear tus tesoros, ¡se llevarán una buena paliza! Salvo que tengas ya el estupendo *Dungeon Keeper 2*, éste es un título que no te puede faltar en tu colección. El juego en red no es tan bueno y los gráficos son más anticuados, pero por lo demás, ¡tiene muy poco que envidiarle a su secuela!

PC | PS | N64 | DC | E

Dungeon Keeper

Estrategia malvada para para pptes. y avanzados

2.995 pts. | Bullfrog/Elect. Arts | 1-8 jug. (red)

Mín.: Pentium 100, 16 MB RAM

Gráficos 7 Sonido 8 Jugabilidad 9

Muy adictivo. Concepto de juego original y atractivo. Voces geniales

Los gráficos son del año de la polka. Batallas confusas en plan mogollón.

Algo polémico por su temática, es un clásico cargado de diversión. ¡Horny anda suelto!

9

Barbie Race&Ride

Barbie ya tenía varios juegos en PC, pero esta es la primera vez que podemos *disfrutar* de su presencia en la Playstation. El juego, como bien te puedes imaginar, es abominable si lo comparas con los que tienes en tu colección (énfasis: con *cualquier* juego de tu colección...). Pero si lo ves desde el punto de vista de una inocente niña de ocho años, la verdad es que tiene su gracia. Puede ser una buena manera de iniciarse en el maravilloso mundo de los videojuegos. Cómpraselo a tu hermana pequeña: quedarás como un señor, y ella se lo pasará como unas castañuelas. ¡No está mal la jugada!

PC | PS | PS | DC | E

Barbie Race&Ride

Jump&run para principiantes.

3.490 pts. | Sony | 1-2 jug.

- Memory Card.

Gráficos 5 Sonido 6 Jugabilidad 3

Es el primero de su género en Playstation. Barbie tiene una voz convincente.

¿Dónde está Ken? Tiempos de carga demasiado frecuentes. Poco rejugable.

Interesante como regalo, pero como no le guste, sólo te servirá para lanzamiento de disco.

4

Motonieve, esquís... ¿Cuál es la diferencia?

PC | PS | N64 | DC | E

Winter Sports

Simulación de deportes de invierno.

Es evidente que este modesto *Winter Sports* no compite en la misma categoría que otros juegos de deportes de invierno como *Supreme Snowboarding* o *Snow Surfers* realizados con un presupuesto bastante mayor que el utilizado en éste. Hecha esta aclaración, tampoco podemos pasar por alto los aspectos negativos, como la jugabilidad, la simpleza de los recorridos, lo escueto de sus menús o lo repetitivo de la música. A pesar de todo esto, si no eres muy exigente con las cuestiones técnicas, en algunas ocasiones hasta le puedes encontrar cierta gracia a bajar por la pista de slalom sorteando correctamente las banderas o dando saltos con tu tabla de snow.

2.995 pts. | Hammer Techn. | 1 jugador

Mín.: Pentium 75, 16 MB RAM.

Gráficos 3 Sonido 2 Jugabilidad 3

Barato.

Música y circuitos monótonos. Demasiado simple.

En clara desventaja con sus competidores. Lamentablemente no saca ni la nota mínima.

3

Ahora hay focos en el campo. Qué bien.

PC | PS | N64 | DC | E

PC Fútbol 2000

Estrategia, gestión y simulación de fútbol para expertos.

Un año más, sale a la venta otra edición del exitoso *PC Fútbol*, y miles de usuarios correrán a comprarlo ante el atractivo irresistible de convertirse en los entrenadores virtuales de su equipo favorito. La base de datos sigue siendo estupenda, con los futbolistas actualizados y con la licencia oficial de la Federación Española de Fútbol, aunque el jugabilidad del simulador sigue siendo el punto más flojo. Las usuales mejoras estéticas y añadidos menores ayudan a alimentar la ilusión de que no estás comprando otra vez el mismo juego. Si éste es tu primer *PC Fútbol*, estupendo, ¡te va a encantar! Si ya tienes todos los anteriores, da lo mismo; ¡seguro que te va a encantar igual!

2.995 pts. | Dinamic | 1 jugador

Mín.: Pentium 150, 32 MB RAM,200 MB HD.
Rec.: Pentium II 233, 64 MB RAM, 350 MB HD Tarjeta gráfica aceleradora.

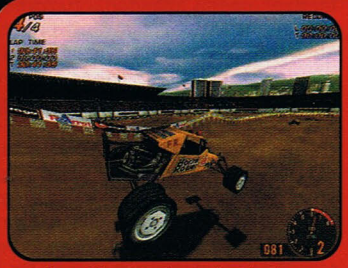
Gráficos 9 Sonido 7 Jugabilidad 8

Base de datos extraordinaria. La presentación gráfica de los menús es impecable.

Administración y gestión llenas de puñetitas inútiles. El simulador no es bueno.

Mejoras menores, el núcleo sigue siendo el mismo de siempre. ¡Pero es la liga actualizada!

8



Tan divertido como los coches de choque.

PC | PS | N64 | DC | E

Radical Drive

Velocidad para principiantes.

Otro juego de velocidad, y van... Bueno, originalidades aparte, en *Radical Drive* puedes competir en en cinco disciplinas distintas como *velocidad, monster, cross, buggy* y *salto*. Empiezas con un coche sencillito, pero según vayas ganando carreras podrás comprar otros mejores. Las pruebas más divertidas son las de *cross, monster* (en la que vas sobre un *big foot* y tendrás que arrasar coches) y la de *saltos*. Las de velocidad y buggy son las que empobrecen la jugabilidad: en cuanto pisas fuera de la carretera, tu bólido se frena un montón... ¡y eso no es muy radical que digamos! Aun así, si lo que esperas es sacar algo de diversión durante un rato, *Radical Drive* cumple lo prometido.

2.995 pts. | Dinamic | 1 jugador

Mín.: Pentium 200, 32 MB RAM, 60 MB HD. Tarjeta gráfica 3D.

Gráficos 7 Sonido 5 Jugabilidad 6

Diversión arcade. Pruebas variadas. Ciertos alardes gráficos.

Las pistas son monótonas y poco emocionantes. Física rebotante.

Velocidad variada, aunque no tan radical como presume el título. Para pasar un buen rato.

6

Guerra en la carretera: los cañones y los misiles forman parte del armamento estándar.

Un plano general te informa sobre tu situación en todo momento.

¡Vive a toda velocidad! Corre por el desierto de Nevada y experimenta una exultante mezcla de tiroteos en coche con acción trepidante.

INTERSTATE '82

¡Cuidadin, cuidadin! En el área 49, los enemigos son muy peligrosos, te atacarán con rayos láser muy destructivos.

Desde que en 1976 Taurus y su compañero Groove Champion se quitaran de en medio al jefe de la mafia, Stampede (que es el nombre clave de Taurus) comenzó a llevar una vida normal. Unos cuantos orificios de balas repartidos por el guardabarros de su coche favorito eran el único resquicio que quedaba de sus tiempos como guerrero del asfalto.

Pero un héroe como Taurus lleva la justicia en la sangre y nunca descansa, sobre todo si su mejor amigo desaparece. Las navidades de 1982 han sido moviditas, y Groove ha vuelto a meterse de lleno en un asunto complejo, algo que tiene que ver con armas y un complot increíble. El bueno de Taurus intentará desvelar qué se esconde detrás de todo esto...

Ponte al volante de un vehículo equipado con todo lo que haga falta. Tu objetivo: encontrar a tu compañero en la árida Nevada, cuyas calles están dominadas por los traficantes de drogas motorizados. Taurus lleva tiempo sin oír el familiar martilleo de las metralletas. ¡Es hora de volver a la acción!

Interstate '82 de Activision es la consecuencia lógica de su exitoso antecesor *Interstate '76* (echa un ojo a la caja de info). En lugar del estilo afro de los 70, ahora reina el ritmo disco de los 80. El resultado es un juego más elaborado, pero con un concepto muy similar.

Actúas en 17 misiones al volante de coches armados hasta los dientes. En tus misiones defenderás a amigos, perseguirás enemigos y sacarás de la pista a los terroristas motorizados. Encontrarás interruptores que suponen un elemento nuevo en el juego, también podrás abandonar tu coche en cualquier momento, resolver pequeños acertijos y abrir puertas con la ayuda de palancas.

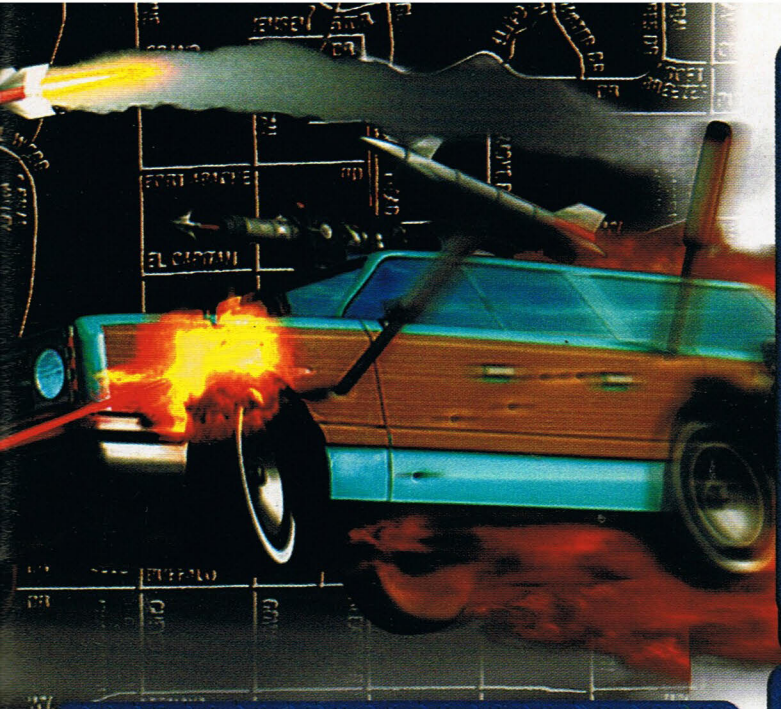
Y una novedad muy interesante: recibirás un premio por cada vehículo enemigo destruido. Con este dinero puedes reequipar tu bólido entre misión y misión. En la lista de la compra se incluyen todo tipo de armas, tanques, sistemas de defensa o power-ups para motores, frenos y suspensión. Los elementos

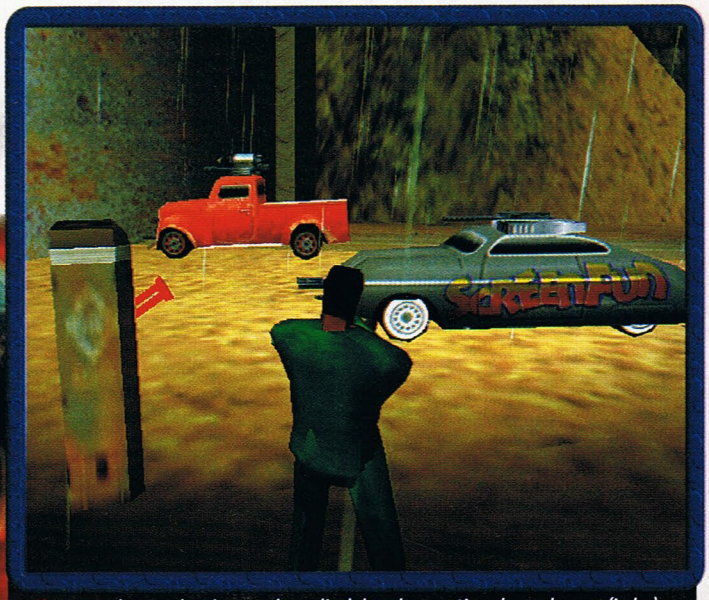
INFO

'Interstate '76' – El original

A principios de 1997 apareció *Interstate '76*. El bombazo absoluto de gráficos 3D, una banda sonora que cortaba la respiración y un minisector de estrategia económica perfecta mantenían a uno motivado hasta la última misión. Por aquel entonces, las críticas iban dirigidas a las extremadamente largas misiones y al hecho de que no cambiabas de coche. *En Interstate '82* se han mejorado estos dos aspectos. Pero la parte de rearme sin rival se ha sustituido por otra más simple, que decepciona sobre todo a los estrategas.

Motivador y tremendamente divertido: Interstate '76 *salió en el año 1997.*

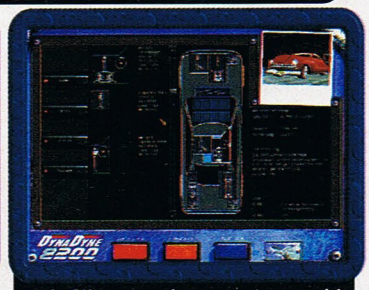




Sólo con pulsar un botón, puedes salir del coche y activar las palancas (izda.).

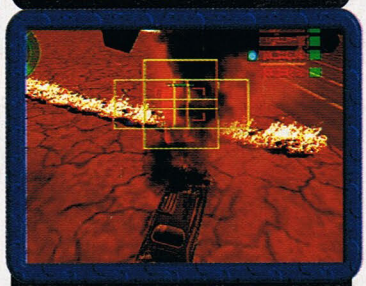
Al loro con la cantidad de extras 'poco recomendables' que llevan estos coches.

El cañón satélite explota... ¡Que nos pille confesados!



En la fábrica puedes potenciar tu vehículo rearmándolo.

Anticuado: las escenas intermedias son pobres en gráficos.



Con ayuda de los rectángulos amarillos, fijarás tu objetivo.

adicionales se distribuyen según un sistema determinado.

Cada coche tiene un número de puntos para extras, que pueden ser rellenados. Y puesto que en el nuevo *Interstate* hay muchos más coches para elegir, éstos se diferencian en su potencia. En un rápido deportivo sólo caben una metralleta ligera y pesada, mientras que en un Pick Up grande sólo ocupan la tercera parte del cargamento de armas.

No podrás comprar coches nuevos. Más bien los consigues, echando a tus enemigos del vehículo o *tomando prestados* los que no tengan dueño. Naturalmente, hacer peatón a un conductor de un camión de guerra que ande por allí no sólo es peligroso, sino que escapa a toda lógica. Por fortuna están los prácticos arpones, con los cuales puedes traer hacia ti los vehículos rivales o sacar a su conductor del interior.

Hacerte con nuevos coches es el puntazo estratégico de *Interstate '82*. La buena elección del coche es decisiva en el juego, pues especialmente en las misiones más avanzadas, la velocidad y cantidad de armas del coche determina la victoria. Por lo demás, el juego se reduce a pura acción. El sistema de misiones con una estrategia llena de retos de su antecesor sólo se ha copiado en parte.

No obstante, esta trepidante acción motorizada te ofrece diversión para rato. El sonido, las fantásticas explosiones y las variadas misiones harán que no pares un segundo.

¡Dales su merecido, campeón!

PC | PS | N64 | DC | E

Interstate '82

Acción para principiantes y avanzados

6.795 pts. | Activision | 1-8 jug

Mín.: Pentium 200, 64 MB RAM, Win 95, 450 MB HD. *Rec.:* Pentium II 300, 64 MB RAM, Win 98, 450 MB HD, tarjeta Direct3D.

Gráficos 7 | Sonido 8 | Jugabilidad 9

Música y voces muy buenas, explosiones espectaculares, misiones variadas.

Escenas intermedias anticuadas, parte de economía rudimentaria.

Un autoshooter con buenas ideas y espectáculo, aunque no llega a la altura del original. **8**

Texto: Elena Castellanos

El armamento de Taurus

Misiles

Tienen poco alcance, pero son muy potentes: lo mejor son los misiles autodirigidos.

Lanzallamas

Gráficos y jugabilidad poco espectaculares: puedes dejártelos en el garaje tranquilamente.

Lucha cuerpo a cuerpo

Si te gusta la acción pura y dura, lo tuyo es la barra o el taladro. A veces son muy útiles.

Láser industrial

¡Lo corta todo! Aunque muchos enemigos tienen escudos de energía.

Ametralladora

Arma estándar. Las ligeras y las pesadas son muy contundentes con el megapack.

Arpones

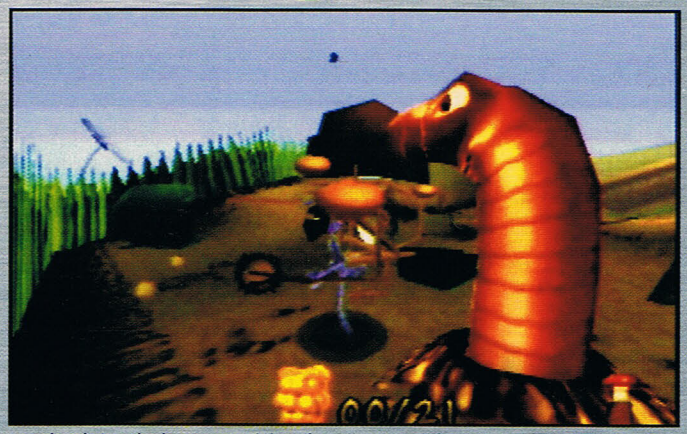
Buenísimos para esquivar a los enemigos. Pero no permiten llevar demasiada munición.

A Bug's Life

Lo de la mochila es un buen puntazo: a Flik se le ve muy expresivo con ella.

Los niveles no son particularmente largos. Lo bueno, si breve... ¡es más fácil de hacer!

Un viajecito en un diente de león. ¡Este Flik tiene muchos recursos!



Una lombriz sale de repente del suelo y te pega un buen sobresalto. Los escenarios y personajes son bonitos y coloridos, y respetan la estética de la película.

La Nintendo 64 está muy saturada de jump&runs de calidad, así que no se entiende qué viene a hacer éste aquí, que además es una conversión tardía de Playstation, pero en fin...

A Bug's Life es el típico plataformero de Disney: facilito, ideal para niños y con un estilo de juego que se viene repitiendo desde el *Aladdin* de la Supernintendo: darte un paseo arrojando frutitas (esta vez semillas) a los incompetentes enemigos que te salgan al paso. Esta vez hay 3D totales, lo cual no tiene por qué ser bueno. Hacer un sistema de cámaras decente en un juego tridimensional es difícil, y en *A Bug's Life* no parece que se hayan hecho esfuerzos especiales en ese sentido.

Pero vamos, en general está bien. **Los jugadores más adultos pueden disfrutar intentando alcanzar los niveles secretos y trasteando con las semillas especiales.**

Gráficamente, cumple: los personajes son majetes y coloridos, y los escenarios están bien definidos. Lo malo es que la niebla campa por sus respetos en algunos niveles y se añoran los videos intermedios de la versión de PS. La conclusión de todo es que es un buen juego, pero que no destaca en el catálogo de la N64.

La manipulación de semillas tiene una importancia capital en este juego

Flik salta de la Playstation a la Nintendo 64.

PC | PS | N64 | GBC | I

A Bug's Life

Jump&run Disney para principiantes.

9.490 pts. | Activision/Proein | 1 jugador

- Controller Pak, Rumble Pak

Gráficos 7 | Sonido 5 | Jugabilidad 6

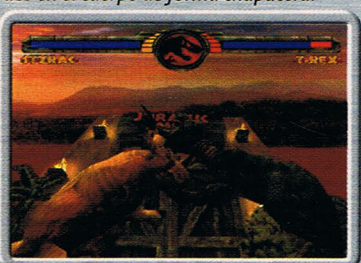
Sencillo, ideal para niños. Basado en una película de éxito.

Conversión tardía de un juego de Playstation. Sin animaciones intermedias.

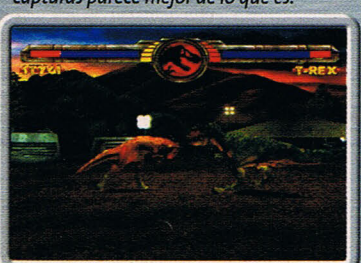
Este jump&run llega en mala hora. ¡Todavía estamos jugando al *Donkey Kong 64*! 6

Warpath

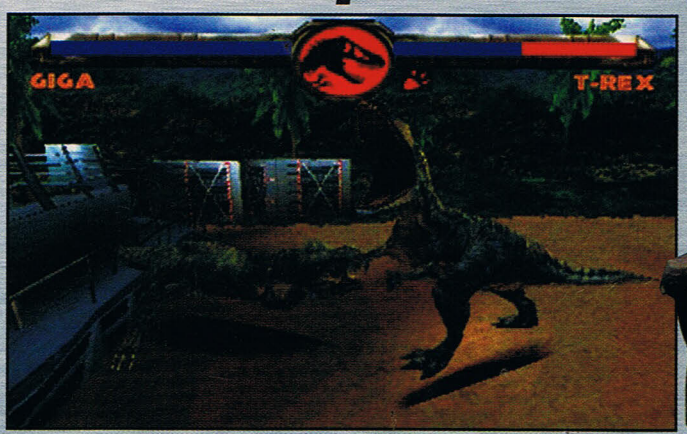
Los daños de los mordiscos quedan reflejados en el cuerpo de forma chapucera.



¡Parece una cornada dolorosa! En las capturas parece mejor de lo que es.



Los escenarios están inspirados en los de la película Jurassic Park.



Todos los dinosaurios tienen un tamaño similar, ¡uno espera otra cosa del colosal T-Rex! El control tampoco te hace sentir muy poderoso que digamos...

Dinosaurios! ¡Enormes, fieros, sanguinarios, primitivos y misteriosos! Se extinguieron hace millones de años, pero siguen estimulando nuestra fantasía. Ahora, con *Warpath*, podrás conocerlos un poco mejor, porque el juego incluye una completa enciclopedia sobre estas fascinantes criaturas. ¡Ideal para que te prepares la clase de ciencias!

¿Y cómo es el juego de lucha? Ah, sí, ¡horrible! Suena duro, pero ningún fan de este género opinaría otra cosa al encontrarse con semejantes errores de colisión (en la mayoría de los casos parece más se están acariciando que mordiendo) y la lenta respuesta de los dinos a tus pulsaciones en el mando. Aprietas el botón, hay una pausa y, luego, el bicho suelta el golpe. No es una gran pausa, pero la suficiente como para arruinar la jugabilidad y convertir las peleas en una pura cuestión de azar. **Los salpicones de sangre son una cutrada, aunque algunos de los golpes especiales sí que consiguen hacerte sentir algo.** El detallito de los humanos que se pasean por el ring para que te los comas es solamente simpático. Y el sonido no está mal. Son pocas virtudes, que no bastan para salvar al juego de un merecido suspenso.

¿Te suena este logo? Las pelis de Spielberg eran más emocionantes que el juego.

¡La verdad es que vistos así dan miedo!

PC | PS | N64 | DC | I

Warpath

Lucha jurásica para principiantes y avanzados.

7.490 pts. | Black Ops Entertain. | 1-2 jug.

- Memory Card, Dual Shock.

Gráficos 6 | Sonido 8 | Jugabilidad 4

Humanos comestibles. Algunos golpes chulos. La Enciclopedia.

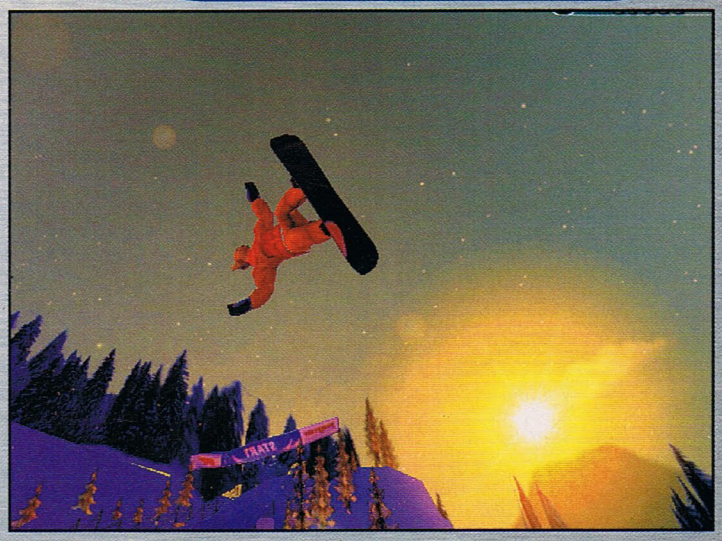
Tamaños de dinos falsos. Colisiones mal hechas. Reacciones lentas.

Estos dinosaurios no son tan fieros como los pintan. ¡Un pésimo juego de lucha! 4

Textos: Gabriel Pérez-Ayala

La mejor estrategia: empieza siguiendo la ruta que marcan los demás boarders.

Fuegos artificiales: los alucinantes efectos de luz son mejores de noche.



Vuelo de atardecer: la ambientación del juego es de primera.

Supreme Snowboarding

Esta golosina gráfica llega puntualmente a la pista al comienzo de la temporada.

Hacer snowboard es muy divertido, pero los juegos de PC sobre el tema no suelen ser para tanto. Con *Supreme Snowboarding* podría mejorar la situación, pues los desarrolladores finlandeses Housemarhan lanzado un exigente simulador que podría dar la nota durante este invierno. Tiene de todo para agradar a los seguidores de este deporte: gráficos supremos, una banda sonora arrebatadora, y varios modos: desde *pipes* y *big air contests* a *carreras downhill*.

En el modo *arcade* puedes practicar y probar con tablas freestyle y freeride para ir familiarizándote con los controles. El objetivo es ganar uno de los llamados *grandes eventos*. En el campeonato se realizan hasta tres carreras de pista; en el *gran evento* se va al half-pipe o a una rampa gigante, y gana quien consiga más puntos haciendo trucos.

Es algo durillo hacerse con él, y le falta de variedad: sólo cuenta con tres pistas. Eso sí, hay que reconocer que las pistas en cuestión están muy, pero que muy bien, con caminos alternativos, atajos y efectos de luz y clima. ¡Pide pista!

El tiempo es lo que cuenta: los saltos air & style no aportarán nada a las carreras.

PC | PS | N64 | GBC | I

Supreme Snowboarding
Juego de deporte para expertos.

6.795 pts. | Infogrames | 1-8 jug (red)

- *Mín.:* Pentium 200, 32 MB RAM, Win 95, 330 MB HD, tarjeta 3D. *Rec.:* Pentium II 350, 64 MB RAM, 450 MB HD,tarjeta TNT2.

Gráficos 9 | Sonido 9 | Jugabilidad 8

(+) Buenísimos gráficos. Los últimos bombazos musicales y genial sonido.

(−) Control vacilante. Enemigos difíciles. Pocas pistas.

Lo más bonito del snowboard, pero se queda pequeño y es considerablemente difícil. 8

Music 2000

¿Quieres buena música? ¡Yo me encargo!

Music 2000 te ofrece la posibilidad de hacer también videoclips.

Music no era un juego, sino un software para hacer tus propias canciones. Con *Music 2000* también puedes componer tu propia música ¡y los videos correspondientes! La gran novedad es la opción *Jam*: en lugar de componer con un objetivo determinado, pon tu joypad con samples y ponte a improvisar. En este modo pueden participar cuatro *jammers* a la vez; pero tendrás que disponer del multitap. 24 voces y una enorme oferta de instrumentos te dejan total libertad: incluso si no tienes sentido del ritmo compondrás auténticos *hits*. *Music 2000* convence tanto a principiantes como a los que quieren gran cantidad de opciones.

PC | PS | N64 | DC | E

Music 2000
Soundtracker para principiantes.

7.490 pts. | Codemasters | 1-4 jug.

- Compatible: Memory Card, Multitap, ratón.

Gráficos 8 | Sonido 9 | Jugabilidad 9

(+) Rápido de aprender, fácil manejo, canciones de Leftfield y Grooverider.

(−) Tiempos de carga largos, sin generadores de canciones para beats ocasionales.

El techno es divertido y sencillo: crea tus propias melodías y videoclips. ¡Para llenar la pista! 9

Snow Surfers

Solo sacarás puntos por los trucos si al aterrizar no te das un leñazo.

Textos: Gabriel Pérez-Ayala

También los usuarios de la Dreamcast pueden bajar las pistas de temporada en su monitor.

Demuestra buenas formas en los gráficos, sin poner más empeño del necesario para cumplir. No hay grandes alardes, pero tampoco fallos graves.

Las pistas son escasas, aunque largas. El control es intuitivo y sencillo, puede que demasiado fácil. Al chocar con un obstáculo te lo llevas por delante gracias al botón para cubrirse, con una pérdida mínima de velocidad. ¡Aunque sean rocas gigantes! Un poco pasote, ¿no? Lo mejor es el modo de dos jugadores, donde con cada truco le vas achicando la pantalla al oponente.

PC | PS | N64 | DC | I

Snow Surfers
Deporte para principiantes y avanzados.

8.990 pts. | UEP Systems/Sega | 1-2 jugador

- Compatible: VMS, Vibration Pack.

Gráficos 6 | Sonido 7 | Jugabilidad 6

(+) Genial modo de dos jugadores. Pistas largas. Los personajes molan.

(−) No hay contrincantes en la pista. Muy pocas pistas. Excesivamente sencillo.

Divertido en modo de dos jugadores, pero en solitario se te acaba la diversión pronto. 6

Tras el fenomenal 'Baldur's Gate', sus creadores abordan ahora el difícil mundo de Planescape, ¡y les sale otra obra maestra!

La casa del terror: en el universo de Planescape hay cabezas voladoras, sectas adoradoras de la muerte y muertos vivientes que fundan su propia ciudad.

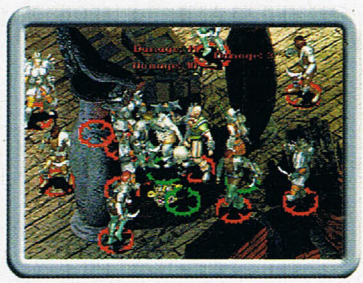
PLANESCAPE TORMENT

El mundo de Planescape no es fácil de visualizar. Su centro, la ciudad de Sigil, es una encrucijada de caminos donde confluyen criaturas de diferentes planos de existencia. En *Torment* interpretas a un inmortal que ha perdido la memoria. Tu objetivo será averiguar quién eres y lo que te ha llevado a tu actual condición. Durante tu aventura, morirás y resucitarás muchas veces, recuperarás poco a poco tus recuerdos, encontrarás estrafalarios compañeros de viaje y, garantizado, te quedarás pegado al ordenador durante semanas. Porque *Torment* no es que sea tan bueno como *Baldur's Gate*, ¡es mejor! Se han pulido muchos de los pequeños defectos de aquel título, la interfaz se ha refinado, y la historia central, que en *Baldur's Gate* flojeaba, es de primera.

La única objeción seria a este título es que no ha sido traducido. Y no es un inglés fácil de entender: está lleno de giros idiomáticos locales y jerga barriobajera. La interacción con los personajes es importantísima y hay montones de texto para leer, así que estate prevenido. También es verdad que habría sido un crimen destrozar esta obra maestra con una mala traducción. Aun así, añoramos las inolvidables voces españolas de *Baldur's Gate*. ¡No se puede tener todo!

Torment es fascinante y extremadamente adictivo para los veteranos del género. Haz acopio de fuerzas: cuando empieces a jugarlo, ¡no querrás parar!

La nueva interfaz facilita la batalla, y los hechizos tienen más animaciones.



La vista está más cerca que en Baldur's Gate, *y ves mejor los detalles.*

Esqueletos y zombis son mano de obra barata para los Dustman de Sigil.

INFO

Viaje transdimensional

En América, el mundo de Planescape es uno de los más populares de la serie *Advanced Dungeon&Dragons* (un juego de rol de mesa). Desde la ciudad de Sigil puedes viajar a cualquier dimensión, siempre que tengas la llave adecuada. Es un lugar extraño, donde confluyen las criaturas más variopintas. Algunas son cómicas, patéticas, extrañas, y otras... ¡mejor no meterse con ellas! El maestro ilustrador Di Terlizzi fue el encargado de representarlas sobre el papel, y es admirable cómo en *Torment* se han plasmado sus extrañas creaciones de manera realista y convincente.

Sobre Planescape: **www.mimir.net**
Sobre Torment: **www.planescape-torment.com**

La experiencia ganada depende más de tus decisiones que del combate.

Ahorra dinero para comprar equipo, dar propinas y pagar sobornos o servicios.

PC | PS | N64 | DC | I

Planescape: Torment
Rol genuino para avanzados y expertos.

7.495 pts | Black Isle/Interplay | 1 jugador

Mín.: Pentium 200 MMX, 32 MB RAM, 650 MB HD. *Rec.:* Pentium 266 MMX, 64 MB RAM, 800 MB HD.

Gráficos 9 | Sonido 8 | Jugabilidad 10

Historia genial. Personajes interesantes. Mundo Planescape bien representado.

No hay multijugador en red. Frecuentes tiempos de carga. Inglés difícil.

Este nuevo bombazo de Black Isle hará enloquecer de placer a los fans del rol. 9

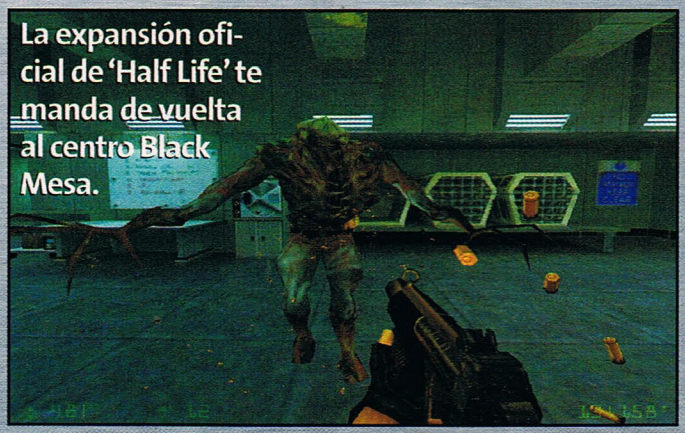
Texto: Gabriel Pérez-Ayala

Half-Life: Opposing Force

Refuerzos: cuando te encuentres con los marines, lucharán contigo codo con codo.

¡Socorro, necesito ayuda! El combatiente Pyro-GI está soldando la puerta.

El nuevo lanza-electroshocks dispone de munición ilimitada. ¡Electrocútalos!



La expansión oficial de 'Half Life' te manda de vuelta al centro Black Mesa.

¡Cuidado, tiene unos dedos muy largos! Este científico mutante también puede morderte con su barriga, dotada de peligrosos dientes.

¡Las Black-Ops son extremadamente rápidas y peligrosas!

Si te gustó el *Half Life*, ni lo dudes: esta expansión te va a encantar. Más armas de destrucción, algunas de ellas de bizarra tecnología alienígena; unos pocos enemigos nuevos y una mezcla de localizaciones familiares y desconocidas. ¡Lo suficiente para mantenerte entretenido durante todo el juego! **En esta ocasión interpretas el papel de un marine, y en algunos niveles tienes que trabajar en equipo con otros personajes.** Es más, hay un nivel en el que el juego se acaba si matan a tu compañero. Eso de tener que preocuparte por otros en vez de limitarte a salvar tu pellejo puede que a algunos les suene un poco raro, pero es una novedad inteligente que se recibe con agrado.

Se han hecho serios esfuerzos por mantener la trama conectada a la del juego original, y aunque en general es interesante, ha perdido el factor sorpresa que hacía a *Half Life* tan excitante la primera vez que lo jugabas, ese pánico de no saber lo que está pasando, lo que te podrías encontrar... ¡Lo cual no quita para que te lleves un buen susto cuando los aliens se te tiran encima!

PC | PS | N64 | DC | E

Half-Life: Opposing Force

3D shooter alienígena para avanzados y expertos.

6795 pts. | Gearbox/Havas | 1-16 jug. (red)

- *Mín.:* Pentium 166, 32 MB RAM, 130 MB HD. *Rec.:* Pentium II, 64 MB RAM, 400 MB HD, tarjeta aceleradora 3D.

Gráficos 8 | Sonido 8 | Jugabilidad 8

Tiroteos en equipo. Sigue la trama del original. Nuevas armas y enemigos.

Pierde el factor sorpresa. Lo de mover cajas. Inteligencia Artificial mejorable.

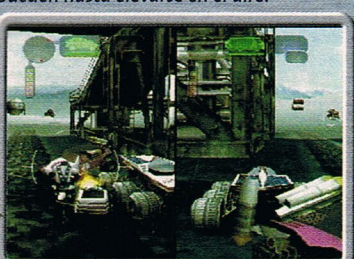
Si ya te has acabado el *Half Life*, es una excelente manera de prolongar la diversión. 8

Texto: Gabriel Pérez-Ayala

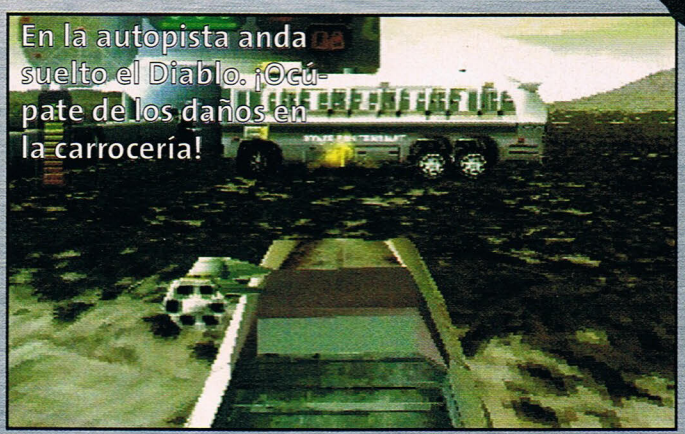
Vigilante 8: 2nd Offense

El maestro nace de la experiencia: te llevará algo de práctica dominar el mando.

Gracias a extras especiales, los vehículos pueden hasta elevarse en el aire.



Mi mejor amigo y yo: también se puede jugar a Vigilante 8 en equipo.



En la autopista anda suelto el Diablo. ¡Ocúpate de los daños en la carrocería!

Las armas extras son la clave del éxito: si llevas el lanzamisiles a cuestas, ni el autobús más grande del Universo tendrá la mínima posibilidad de librarse de ti.

Unas chicas muy guapas, pero no te las aconsejamos como enemigas: las chicas de Vigilante 8.

Aquí no se trata de llegar el primero y de ganar una copa de oro, sino de sobrevivir! Tendrás que demostrar tu destreza contra tipos muy locos y al volante de 18 diferentes vehículos.

Lanzamisiles, morteros y minas son sólo tres ejemplos de las numerosas armas que puedes encontrar en el camino. Los iconos especiales convierten tus ruedas en hover pods (más velocidad y saltos más potentes), propellers (para surcar el agua) y skids 'n' treads (más tracción en hielo y nieve). Para salir victorioso de una vuelta, se te avisará de cualquier método de ayuda.

Gracias a distintos modos de juego, esta trepidante fiesta de metal gana en profundidad. En el modo *quest*, por ejemplo, tendrás que reunir determinados objetos o destruir edificios.

A la larga, *V8: 2nd Offense* puede resultar un poco aburrido para aquellos que jueguen en solitario. La diversión aumenta notablemente si una segunda persona se hace con el joypad. Os podéis perseguir mutuamente en el modo *versus* hasta que sólo quede una rueda en el coche, o te unes a tu compañero para enfrentaros en modo *cooperativo* a unos rivales artificiales sin escrúpulos.

PC | PS | N64 | DC | I/E

Vigilante 8: 2nd Offense

Juego de acción para avanzados y expertos.

7.990 pts. | Activision | 1-2 jug.

- Compatible: Memory Card, Dual Shock.

Gráficos 8 | Sonido 9 | Jugabilidad 8

Distintos vehículos y armas extras, modo de 2 jugadores, música extraordinaria.

Algo confuso, mando que requiere habituarse, te cansas jugando solo.

Música de lujo y armas de coches impactantes: un juego que divierte el doble acompañado. 8

Texto: Gabriel Pérez-Ayala

Urban Chaos

El milenio se acaba: llega el terror. Union City, una ciudad en la que el cuerpo policial no tiene ni voz ni voto, será salvada por una valiente mujer policía.

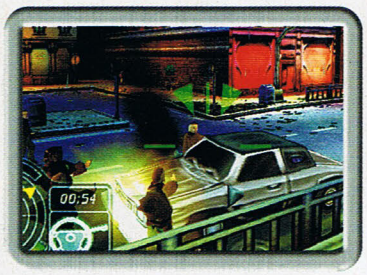
Darci Stern es la única mujer en el departamento de policía, y no sólo lucha contra las groserías de sus compañeros (muy machotes pero menos inteligentes), sino que también deberá defender a los ciudadanos poniendo su piel en peligro como agente especial. Desde la irrupción del nuevo milenio, la ciudad está gobernada por las bandas, y en las calles reina el caos. Darci tendrá que pasar con éxito 30 misiones entre el *caos urbano* para que vuelva a reinar la paz en Union City.

Después de pasar con éxito las misiones de entrenamiento, Darci ya está preparada para actuar de tu mano en la ciudad 3D. Seguirás sus pasos desde atrás, como en el caso de su colega Lara. Darci salta, corre y golpea con puños y patadas a tus órdenes, arresta a los criminales, los inmoviliza en el suelo y utiliza todo tipo de armas, como cuchillos, bates de béisbol y pistolas AK47; ¡no es nada modosita!

Los objetivos de los niveles van desde detener a criminales hasta evacuar coches bomba. Las misiones son numerosas y muy variadas, pero no se libran de un poco de monotonía en general. Aunque los objetivos sean distintos, en el fondo el desarrollo de cada una de las misiones está cortado por el mismo patrón, y la estética de la ciudad no cambia. Las carreras de coche y las misiones de bonus son pasables, pero tampoco consiguen meterte a fondo en el juego. Respecto a los gráficos y al sonido estamos ante un juego bastante aceptable, pero le falta jugabilidad: muchas misiones y una gran área de juego, pero aun así no consigue involucrar lo suficiente al jugador experto.

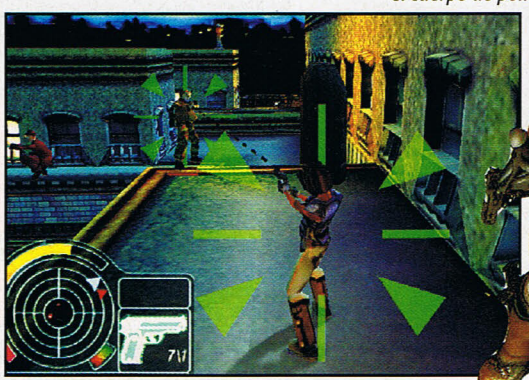
En las peleas, intenta tirar a tu contrincante al suelo para poder esposarle.

Buena puntería: Darci hace pagar por su falta a un coche mal aparcado.



Procedimiento: una banda ataca a la heroína Darci mientras va al volante.

¡Ayuda! ¡Soy de los tuyos! En una misión de bonus se intercambian los papeles.



Al principio las bandas sólo atacan con palos y puños; más tarde llega el intercambio de disparos.

Femenina, joven, preparada y peleona: Darci Stern es nueva en el cuerpo de policía.

INFO

El creador: Mucky Foot

Urban Chaos constituye el punto álgido de la desarrolladora de juegos Mucky Foot. Los tres fundadores no son unos desconocidos: trabajan desde 1997 en Bullfrog, y allí han colaborado en juegos como *Syndicate Wars, Magic Carpet o Creation,* que por desgracia nunca salió al mercado.

El divertido nombre de la compañía, que en español significa algo así como "pie sudoroso", se tomó prestado de una tribu india de la película *Astérix conquista América*, que vieron la noche que pasaron en vela los creadores, supuestamente buscando un nombre para la compañía.

PC | PS | N64 | DC | E

Urban Chaos

Aventura de acción para avanzados.

7.495 pts. | Mucky Foot/Eidos | 1 jugador

Mín.: Pentium 233, 32 MB RAM, Win 95, 200 MB HD. *Rec.:* Pentium II 350, 64 MB RAM, Win 98, 200 MB HD, tarjeta TNT2

Gráficos 8 | Sonido 7 | Jugabilidad 6

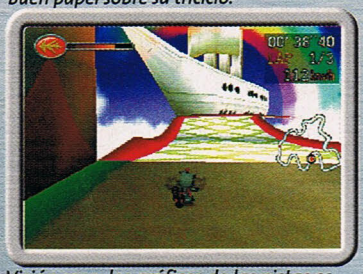
Muchas misiones, gran área de juego, en algunas partes buenos efectos gráficos.

A la larga, algo aburrido e incoloro, historia sosa, muy complicado a veces.

Una simulación policiaca contundente, pero termina por hacerse monótona. 6

Texto: Elena Castellanos

Ágil y rápido: Chubby Chocobo hace un buen papel sobre su triciclo.



Visión sosa: los gráficos de las pistas están en su mayoría poco adornados.

Colecciona: si no vas reuniendo las piedras mágicas no tendrás nada que hacer.

¿Carreras de pollos? Squaresoft le rinde homenaje a todas sus mascotas favoritas.

Chocobo corre con patines, y es tan mono que dan ganas de abrazarlo.

Juegos de karts no abundan en la Playstation, pero los dos que se disputan el liderazgo del género son de altísima calidad: *Crash Team Racing* y *Speed Freaks*. *Chocobo Racing*, sin ser un mal juego, no es tan bueno. Y hay una sólida razón para afirmar esto: ¡no es compatible con multitap! Sólo dos jugadores en un juego de carreras locas es un hándicap insalvable. **Los gráficos añaden otra palada de tierra a la fosa, ya que tienen pocos alardes.** La estética es maja, pero técnicamente hemos visto cosas bastante mejores en este género. Con todo, hay algunos detalles simpáticos que a los veteranos de *Final Fantasy* les van a encantar: melodías reconocibles de la famosa saga y personajes secretos para descubrir, que incluyen a rostros conocidos como Cloud y Squall. El control es sencillito, perfecto para principiantes, y al menos en eso le gana al intratable *Bomberman Fantasy Racing*.

¿Otros aspectos positivos? Tiene algunas ideas bastante aprovechables. Además de los clásicos power ups para recoger en la pista, dispones de una habilidad especial que puedes utilizar cuando quieras. Y cuando te acabas el modo *historia*, no sólo puedes descubrir algún personaje secreto, sino que se te da la opción de editarte un personaje propio, asignando una cierta cantidad de puntos entre sus atributos de carrera. La cantidad exacta de puntos que te dan para repartir depende de lo bien que hayas jugado.

En general es simpático, pero no es nada del otro mundo.

PC | **PS** | N64 | DC | I

Chocobo Racing

Carreras alocadas para principiantes.

7.990 pts. | Squaresoft/Sony | 1-2 jug.

- Dual Shock. Memory Card.

Gráficos 5 | Sonido 6 | Jugabilidad 6

Manejo sencillo. Los bonus secretos para descubrir lo hacen motivante.

Gráficos poco espectaculares. Sólo dos jugadores.

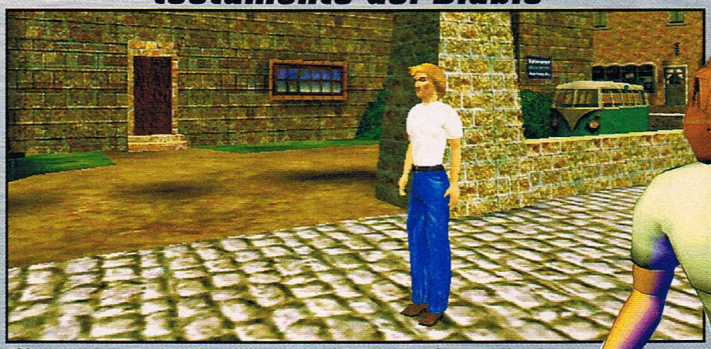
Un juego normalito, que no alcanza las cotas de diversión que ofrecen sus competidores. 6

Gabriel Knight 3: testamento del Diablo

Una misteriosa inscripción en la pared. ¡Estas cosas son la especialidad de Gabriel!

Los diálogos con los personajes no jugadores son fundamentales para avanzar.

Según vas progresando, en este mapa van apareciendo más lugares que visitar.



El lugar más visitado del juego es el hotel Rennes-le-Château, donde se hospedan el detective privado Gabriel y su guapa ayudante Grace.

SIDNEY: este versátil ordenador portátil es imprescindible para resolver muchos puzzles.

Gabriel Knight, marcando musculitos con su camiseta ajustada.

Disc World Noir, *Grim Fandango*... ¡las aventuras gráficas en 3D gozan de una salud envidiable! El tercer juego del detective privado Gabriel Knight no hace más que confirmarlo.

La acción traslada a Gabriel y a su guapa ayudante Grace a Francia, donde lo sobrenatural vuelve a manifestarse. Parece que esta vez se trata de vampiros y... ¡no te contamos más! La historia es digna de vivirse, y merece la pena que la descubras tú mismo.

El interfaz es original. Puedes mover la cámara libremente para examinar la zona, sin necesidad de mover al personaje de sitio. Si pinchas en un objeto, entonces se acercará a manipularlo. Al principio se hace raro, pero luego te acostumbras enseguida y se convierte en una segunda naturaleza. **Los puzzles son estupendos y nos han gustado mucho, aunque algunos pueden ser bastante difíciles.** ¡Nada que un buen cazador de sombras no pueda resolver con paciencia y cerebro!

Añade a esto una excelente calidad técnica en gráficos y sonido y verás que *Gabriel Knight 3* es una aventura gráfica de primera. ¡No te la pierdas!

PC | PS | N64 | DC | **E**

Gabriel Knight 3

Aventura gráfica a lo *X-Files* para avanzados.

6.795 pts. | Sierra/Havas | 1 jugador

- *Mín.:* Pentium 166 (con tarjeta 3D) o 233 (sin), 32 MB RAM, Win 95/98, 200 MB HD. *Rec.:* P2 350 MHz, tarjeta 3D, 450 MB HD.

Gráficos 8 | Sonido 9 | Jugabilidad 9

Historia interesante y bien desarrollada. El ambiente musical y los diálogos.

Los novatos se pueden atascar con algunos de los puzzles.

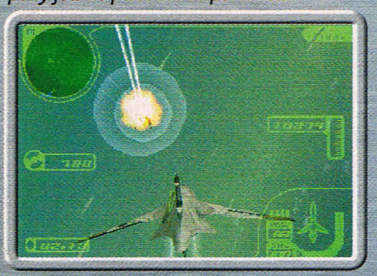
Una excelente aventura gráfica con un acabado técnico notable y una historia intrigante. 9

Textos: Gabriel Pérez-Ayala

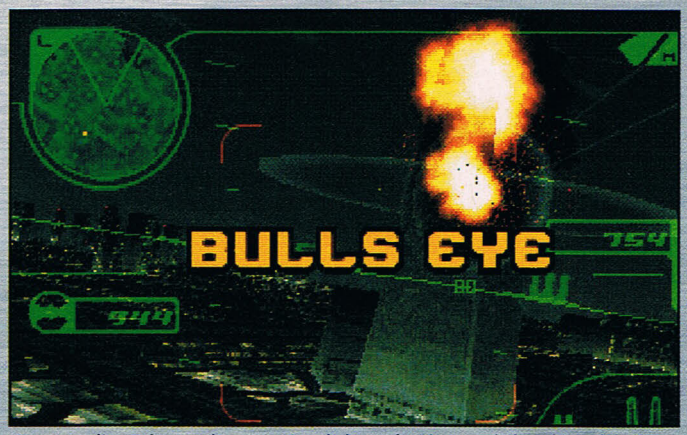
Ace Combat 3

Repostar en el aire: por suerte hay un piloto automático para estas maniobras.

Como escolta individual, proteges prototipos y jets de personas importantes.

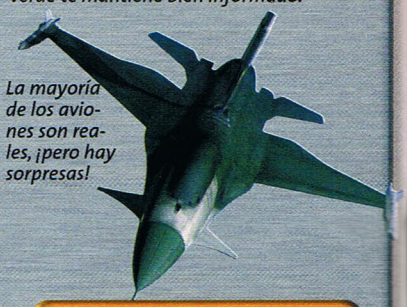


¿Otra perspectiva? ¡Pues vale!, pero a la hora del combate, mejor que no la utilices.



¡Impacto directo! La onda expansiva de la explosión sacude la cabina del piloto, y unos potentes efectos de sonido retumban en tus oídos.

Todo bajo control: la interfaz de fósforo verde te mantiene bien informado.



La mayoría de los aviones son reales, ¡pero hay sorpresas!

El primer *Ace Combat* era un arcade total. La segunda parte supuso un notable salto de calidad, y coqueteaba con el concepto de simulación de vuelo sin perder de vista la acción arcade. En *Ace Combat 3* se ahonda más en la faceta realista, y es el más difícil de la serie. Si es tu primera vez con un juego de éstos, casi te recomendamos que te pilles el *Ace Combat 2*, que tenía un control más sencillito y jugable.

Pero si optas por este *Ace Combat 3* o si eres un veterano de la serie en busca de más, no te va a decepcionar: es un buen juego por derecho propio, no una de esas secuelas chapuceras que sólo buscan hacer más dinero aprovechando la fama de sus antecesores. **Namco no ha escatimado esfuerzos, sobre todo en el apartado visual:** las escenas de vídeo intermedias y las nuevas vistas, controlables con el stick analógico del Dual Shock, son un gozo para los ojos. La verdad es que no valen para mucho, pero ahí están. También hay una historia, con carismáticos personajes incluidos. Tus decisiones afectarán al desarrollo de la misma, y hay dos finales diferentes. ¡Una magnífica y atractiva novedad!

PC | **PS** | N64 | DC | I

Ace Combat 3

Vuelo de combate para avanzados y expertos.

7.990 ptas. | Namco/Sony | 1 jugador

- Memory Card, Dual Shock obligatorio.

Gráficos 9 | Sonido 8 | Jugabilidad 8

Original modo *historia*. Visualmente impecable. Aprovecha al 100% el Dual Shock.

Controles difíciles. Hay baches en la historia, con misiones aburridas.

Un nuevo y bonito *Ace Combat* con modo *historia* y manejo más complicado. 8

Texto: Gabriel Pérez-Ayala

¡Gol! El delantero lanza un espectacular disparo por toda la escuadra.

Con las teclas de dirección puedes interceptar el balón en el tiro a portería.

Con la flecha de tiro puedes ajustar la distancia y la altura de un córner.

WWS 2000 SEGA WORLDWIDE SOCCER

Sega aprovecha el descanso invernal atacando con un juego de fútbol.

Los gráficos de los jugadores no se diferencian sólo en cuanto al aspecto, sino también en el tamaño corporal.

WWS 2000 es la tercera parte de la serie de WorldWide Soccer. Con este juego, Sega quiere hacer la espera de la anunciada conversión de *Virtua Striker 2* más corta a todos los fans del balón.

Además del entrenamiento y partidos amistosos, existe un enorme repertorio de distintos torneos y ligas. También se puede elegir entre equipos nacionales e internacionales. Sega ha tenido que modificar los nombres originales por razones de licencias, pero casi no lo apreciarás.

En el juego todo va muy rápido; las combinaciones son más bien fruto de la casualidad. **Pero las escenas de gol resultan bastante espectaculares, y los balones lanzados con efecto entran en portería incluso desde mucha distancia.** Además, los postes y los penaltis añaden emoción en el área pequeña.

La euforia del principio se relaja por la inexactitud de control y muchos fallos de programación. Las condiciones físicas casi no influyen en la pelota, y las reacciones de los poco logrados contrincantes artificiales le ponen a uno de los nervios. Los gráficos y el sonido no cumplen las expectativas del todo; sólo los gráficos del estadio saltan a la vista.

PC | PS | N64 | **DC** | E

WorldWide Soccer 2000

Deporte para principiantes y avanzados.

8.990 ptas. | Sega | 1-4 jug.

- Compatible: VMS, Rumble Pak.

Gráficos 8 | Sonido 6 | Jugabilidad 6

Gráficos de estadio logrados, divertido especialmente si juegas contra tus amigos.

Jugabilidad poco trabajada, muchos fallos de programación, rivales CPU molestos.

¡Una pena! Demasiados fallos de diseño manchan el, por lo demás, entretenido juego. 6

Texto: M. Stapf

Action Man, antes famoso como musculoso muñeco de plástico, da el salto a la Playstation para mostrarnos sus armas de alta tecnología y sus supervehículos.

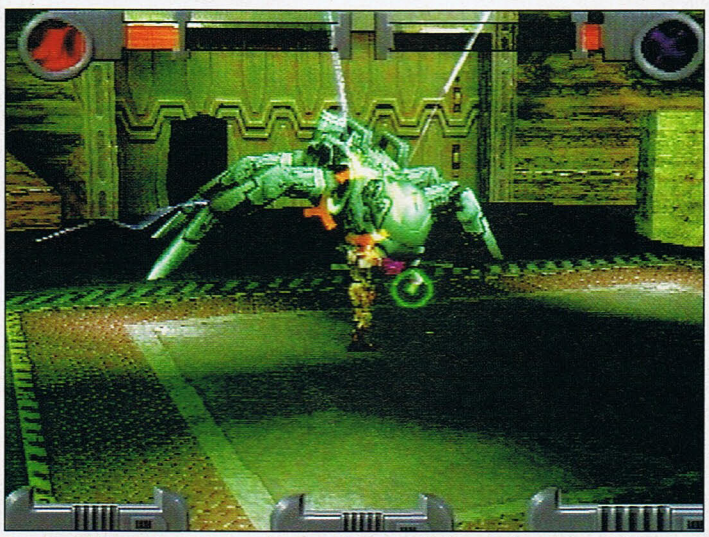
Action Man transporta tecnología punta en su mochila.

Action Man
Mission Xtreme

Action Man, el muñeco de plástico con pinta de Rambo, comienza su andadura en el mundo de los videojuegos. Con modernos vehículos que bien podrían haber salido de una película de *James Bond*, te pones sobre la pista de los criminales: la misión de Action Man es salvar la ciudad de los propósitos del malvado profesor Gangrene. La cámara toma una perspectiva de pájaro desde la que persigues a los veloces vehículos de los malhechores mientras intentas acabar con ellos. **Pero en lugar de desarrollar un caos automovilístico a lo *Grand Theft Auto*, el punto fuerte del juego son las persecuciones y la rapidez;** no importa que te choques, en realidad lo que está a prueba es tu habilidad a la hora de alcanzar los coches enemigos que se mueven con total desenvoltura por toda la ciudad. Como en *Metal Gear Solid*, atraviesas almacenes y departamentos privados para poder arremeter contra los bellacos. No sólo los acertijos crean el ambiente: también es importante el numeroso arsenal de armas y herramientas, como el detector de metales y la máscara de gas.

A los gráficos, de alto nivel, no se les puede criticar nada: texturas de intensos colores y una representación técnicamente limpia. Pero el sonido y la voz, algo entrecortada, tienen menos vida.

En cuanto a jugabilidad, *Action Man* resulta demasiado corto: con un total de sólo seis niveles no se consigue involucrar totalmente al jugador. En cualquier caso, a los fans del muñeco les molará manejarle en la pantalla.



Puedes debilitar a la araña mecánica con la ametralladora y alcanzarla en el aire.

No podría ser más verde: con el detector de metales encontrarás la llave-código.

Un arco como éste, con su función de zoom, haría las delicias de Robin Hood.

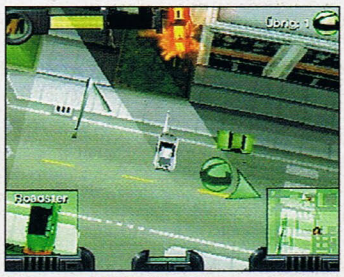
INFO

Action Man, un nuevo 'héroe de siempre'

El muñeco de acción entró en los cuartos de juego de los niños de EE UU en los años 60 con el nombre de *G.I. Joe*. Para introducirlo en Inglaterra y posteriormente en el resto de Europa diferenciándolo de la imagen americana, se decidió renombrar al musculoso héroe como *Action Man*.

A principios de los 80, su carrera de héroe pareció llegar a su fin, hasta que el gigante fabricante de juguetes Hasbro volvió a retomarlo hace algunos años. *Action Man* se puso al día con alta tecnología y modernos vehículos para volver a la lucha contra los *malos*.

Sin armas también es peligroso: Action Man sabe cómo manejar sus puños.



Como en GTA, Action Man recorre la ciudad persiguiendo criminales.

PC | PS | N64 | DC | E

Action Man – Mission Xtreme

Juego de acción para principiantes y avanzados.

8.490 pts. | Hasbro Interactive | 1 jugador

• Compatible Memory Card, Dual Shock

Gráficos 8 | Sonido 6 | Jugabilidad 6

Muchos vehículos y armas, gráficos impecables, textos y voces en español.

Pocos niveles. los acertijos se repiten y son muy sencillos en parte.

Juego de agentes variado no sólo para los fans del héroe, ¡aunque resulta demasiado corto! 6

Texto: Elena Castellanos

Renegade Racers

Hay dos espacios para guardar power ups, *y puedes elegir cual disparar en cada momento. Demasiados daños pueden destruir momentáneamente a un corredor.*

El sistema de ítems hace que este juego sea aburrido. Aunque puedes llevar dos a la vez y potenciar su efecto recogiendo varios, la idea de que estén en lugares predeterminados no es nada divertida, y les falta gracia: escudos, misiles, minas, turbo aceleración... ¡que poca fantasía y creatividad! Las lanchas tienen un control deficiente, van dando tumbos como, bueno... lanchas. Lo que pasa es que no parece que pasa nada si te sales de la pista, todo transcurre igual y se hace monótono. El multiplayer es de sólo dos jugadores, y a estas alturas eso no se puede perdonar en un juego de carreras locas.

PC | PS | N64 | DC | I

Renegade Racers
Carreras de lanchas para avanzados

7.490 pts. | Interplay | 1-2 jug.
- Memory Card, Dual Shock

Gráficos 7 | Sonido 5 | Jugabilidad 5

Personajes graciosos y gráficos bastante buenos.

Monótono y previsible. Voces extremadamente repetitivas.

Un juego carente de emoción, cuyos simpáticos personajes son su mejor baza. 5

Suzuki Alstare

Los gráficos son razonablemente buenos, con poco redibujado y buena velocidad. Recuerda mucho al Motoracer *de Playstation, en versión mejorada.*

Si te conoces el *Motoracer* de Playstation, ya te puedes ir figurando como es este *Suzuki Alstare* de DC: carreras arcade total, buenos gráficos (cada uno en sus respectivas plataformas) y un control que deja bastante que desear. En pistas amplias parece que va bien, pero en las estrechas la cosa cambia, y resulta bastante molesto ir dando tumbos como un tonto. Ir a medio gas puede ser la solución, pero entonces ¿donde se dejan lo de la velocidad extrema? En fin, que como juego de motos es malo, pero para echarse unas carreras rapiditas y sentir la velocidad no va tan mal.

PC | PS | GBC | DC | I

Suzuki Alstare
Velocidad para principiantes y avanzados

8.490 pts. | Ubisoft | 1-2 jug.
- VMU

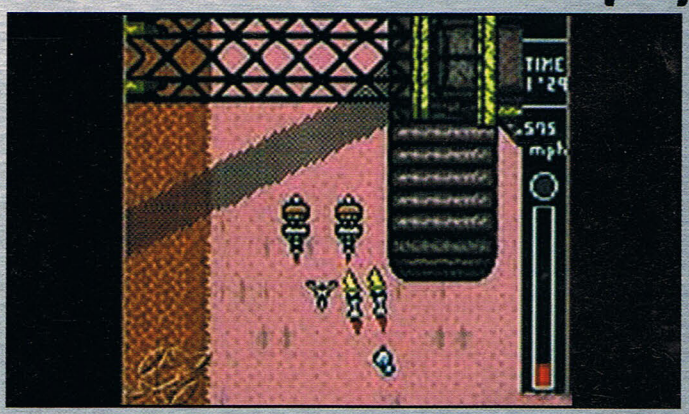
Gráficos 8 | Sonido 6 | Jugabilidad 6

Gráficos buenos y velocidad bien conseguida.

El control deja mucho que desear. En dos jugadores el redibujado empeora.

Velocidad tontorrona con buenos gráficos. No gustará a los fanáticos de las motos. 6

Star Wars Racer (GBC)



Star Wars Racer es mucho más divertido si corres con un amigo usando el cable link pero en solitario ¡también participarás en carreras muy emocionantes!

Para los que no tienen PC o N64 y se quedaron con las ganas de echarse unas carreras por la galaxia, aquí llega el cartucho para la GBC de *Star Wars Racer*. Carreras en Pod Racers por Tatooine, Ando Prime, Baroonda, Mon Gazza y Malastare o lo que es lo mismo distintos escenarios muy diferentes, todos ellos muy retadores. Puedes chocarte con icebergs, salirte de la pista, explotar y por supuesto: ¡o pisas a fondo o nada que hacer! Redondean el juego, la posibilidad de jugar en red con un amigo y la opción de rumble. Si le plantas una pila al cartucho ¡vibrarás de emoción!

PC | PS | N64 | GBC | I

Star Wars Racer
Juego de carreras para todos

5.990 pts. | Nintendo | 1-2 jug.
- Rumble

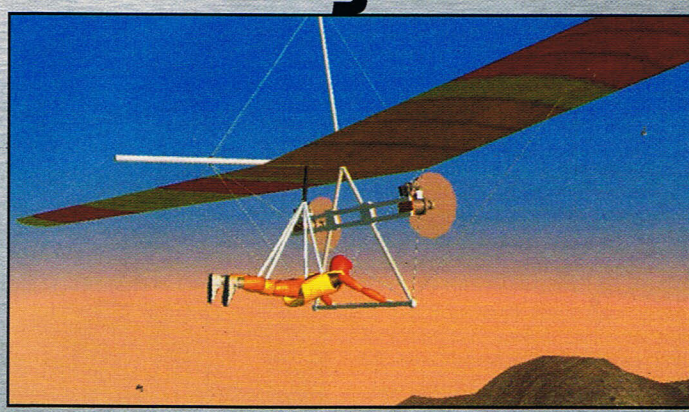
Gráficos 8 | Sonido 8 | Jugabilidad 9

Opción de rumble añadida, muy retador, varios escenarios, juego en red.

Con el tiempo resulta algo repetitivo como todos los juegos de carreras.

Un retador juego de carreras para la Game Boy con el atractivo de la opción Rumble 9

Hangsim



Las perspectivas aéreas tienen calidad fotográfica, podrás contemplar unas maravillosas puestas de sol sobre las montañas ¡Sentirás que vuelas!

Que salga una nueva simulación deportiva ya no es nada novedoso, pero si es de vuelo sin motor, la cosa cambia. Cuatro modos diferentes: vuelo libre, desafío, competición y diversión en los que podrás jugar como principiante o experto. Volarás por cinco escenarios en 3D, basados en fotografías reales hechas por satélite, eligiendo entre volar en parapente, planeador o ala delta. La estupenda fotografía junto con el relax que produce sentir el sonido del viento mientras simulas que vuelas, convierten a *Hangsim* en un juego idóneo para los observadores y tranquilos que buscan un poquito de paz y menos tortas.

PC | PS | N64 | DC | I

Hangsim
Simulador de vuelo con y sin motor

7.495 pts. | Ubisoft | 1 jug.
- *Mín.:* Pentium 100, 32 MB RAM, Win 95/98, 1,35 MB disco duro
  Rec.: 350 MB disco duro

Gráficos 9 | Sonido 7 | Jugabilidad 7

La fotografía, la tranquilidad y sensación de relax, los menús fáciles de usar.

Tal vez un poco monótono para los acostumbrados a la acción pura y dura.

Simulación deportiva de parapente, ala delta y planeadores con escenarios fotorealistas. 8

ARMY MEN 3D

Sarge es el típico sargento chusquero. ¡Los reclutas confían en él!

Hombres de plástico... ¡Combate real! Sarge se lanza a otra de sus misiones suicidas en la Playstation.

Un ejército de un solo hombre, ¡ése es nuestro Sarge! Cuando las cosas se ponen feas y las probabilidades están todas en contra, puedes contar con él para lo que sea. ¡Nunca verás a un muñeco de plástico tan duro y arrojado!

En este shooter 3D manejas a Sarge por campos de batalla tridimensionales. Te agachas detrás de las piedras, ruedas por el suelo esquivando disparos y arrojas granadas a enemigos despistados. Suena estupendo, ¡y lo es! Bueno, más o menos...

El lastre más gordo de este juego son los borrosos gráficos. Muchas veces no sabes si lo que ves al fondo es un cactus o un soldado enemigo, ¡al menos, hasta que empieza a dispararte!

Uno de los puntos fuertes son los feroces tiroteos contra varios rivales. La pega: con sólo un par de disparos te quedas muy debilitado. Entonces tienes que deshacer lo andado para buscar aquel botiquín que dejaste atrás o arriesgarte a seguir adelante y que te maten de un tiro por sorpresa. Ninguna de las dos opciones es divertida, en especial la de morirse: tienes que volver a empezar desde el principio, y los niveles son bastante largos. Unos checkpoints a mitad de misión habrían sido muy de agradecer.

La modalidad de dos jugadores está bien, ¡imagínate persiguiendo a un amigo con un lanzallamas! La lástima es que la han desaprovechado: sólo puedes jugar a *capturar la bandera*. ¡Nos dejan con ganas de más!

Army Men 3D, con un poco más de trabajo y esmero por parte de sus desarrolladores, podría haber sido genial. La suma de algunas carencias y defectos lo han dejado sólo en aceptable.

PC | PS | N64 | DC | I

Army Men 3D

Shooter militar en 3ª persona para avanzados.

7.990 pts. | 3DO/Virgin Int. | 1-2 jugador

- Dual Shock. Memory Card

Gráficos 5 | Sonido 5 | Jugabilidad 6

Los dinámicos tiroteos. Multijugador divertido.

Gráficos borrosos entorpecen la acción. Muertes frustrantes en exceso.

Un buen concepto de juego, que se estropea por la mala calidad técnica y pequeños fallos. 6

Texto: Gabriel Pérez-Ayala

INFO

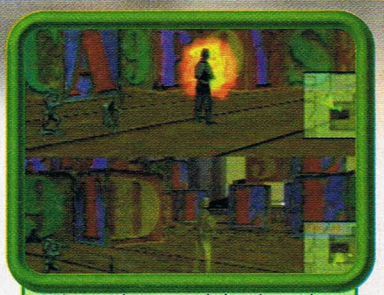
Sarge es protagonista de muchos juegos, aunque no todos han llegado a España. El primero fue Army Men, *un título de estrategia en tiempo real de PC, bastante ligerito. Su éxito propició una secuela,* Army Men 2, *y hace poco ha salido* Army Men in Space, *también de estrategia tipo* Commando. *También existe para Playstation un* Army Men: Air Attack, *que es de helicópteros, y en N64 y PS está el* Army Men: Sarge's Heroes.

Para tumbar un tanque, lo mejor es usar un bazooka. ¡Explosivamente efectivo!

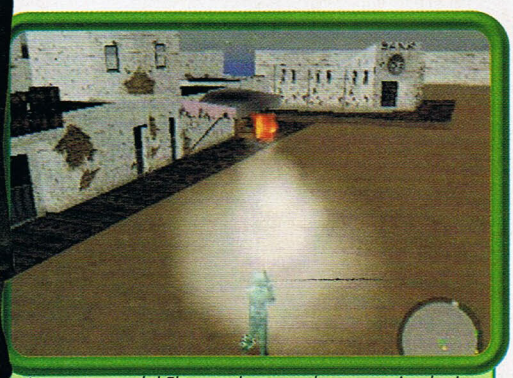
Las rocas son perfectas para ocultarse del enemigo y para ponerse a cubierto.

Tus leales reclutas te pueden dar fuego de apoyo en algunas misiones.

¡Hey, esta muñequita no parece de plástico! ¡Demasiado maciza

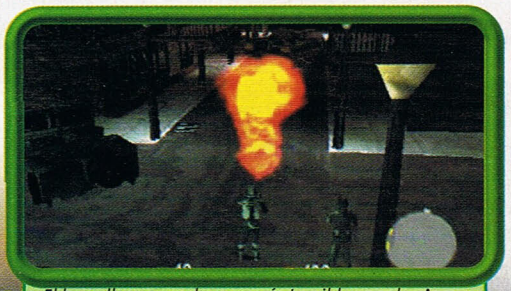


En el juego de capturar la bandera *colocas estratégicamente a tus hombres de apoyo.*

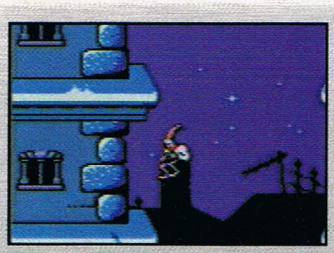


¡Jo, no se ve nada! El consuelo es que, los escenarios de ciudad no tienen tanto redibujado como los de campo abierto.

Apuntar con precisión a bordo del tanque es una tarea de chinos. ¡Qué difícil es dar en el blanco!



El lanzallamas es el arma más temible para los Army Men. *¡No veas cómo derrite el plástico!*


Jim tendrá que pegar muchos saltos.

PC | PS | N64 | **GBC** | I

Earth Worm Jim

Juego de plataformas para todos.

5.990 pts. Crave/Virgin Int. 1 jugador

Recién salida su aventura en 3D para PC, el gusano loco Jim se infiltra en la Game Boy. Esta vez su malvado gemelo, Evil, anda suelto y está causando el caos en toda la Galaxia gracias al transporte interdimensional que robó en el laboratorio del profesor Cabeza de Mono. De ti depende recuperarlo y desterrar a Evil para siempre. *Earth Worm Jim* es un estupendo plataformas que logra sacar mucho partido a la GBC: pasarás por doce dimensiones mientras recoges las necesarias células de energía y peleas con enemigos muy diversos. También se ha conseguido recuperar el sentido del humor del juego original: te evacuan a través del espacio y el tiempo por medio de... ¡un retrete!

Gráficos 8 | Sonido 7 | Jugabilidad 9

- Continuos puntos de humor, gran variedad de mundos y enemigos.
- Los desesperantes y repetitivos saltos, te caes y vuelta a empezar.

Una estupenda adaptación del famoso gusano Jim a la Game Boy. ¡Gracioso y divertido! 8

Montado en tu escoba y dando tumbos.

PC | PS | N64 | **GBC** | I

Halloween's Racer

Juego de carreras para todos.

5.990 pts. Microids/Virgin Int. 1 jugador

Zombis, fantasmas y brujas salen a competir en destreza y velocidad el día de Halloween. Elegirás uno de los tres personajes y correrás por circuitos aburridos y prácticamente iguales, en los que encontrarás todo el rato los mismos ítems: rayitos para ir más rápido, aunque casi no notarás nada, y también algunos caracoles que te harán ir más despacio. A parte de los seis extras, tres buenos y tres malos, el juego carece de toda gracia: te limitarás a presionar el acelerador y mover un poco hacia derecha e izquierda en las curvas. Terriblemente aburrido y poco gratificante. Si consigues jugar más de diez minutos sin aburrirte, ¡enhorabuena!

Gráficos 4 | Sonido 3 | Jugabilidad 2

- La carátula del juego, la idea de haber sabido desarrollarla.
- No hay diferencia entre los circuitos ni los personajes... ¿Dónde está la gracia?

Uno de los juegos de carreras más aburridos que hemos jugado nunca. 3

Bomberman siempre será un cabezudo.

PC | PS | N64 | **GBC** | I

Bomberman Quest

Juego de rol para principiantes y avanzados.

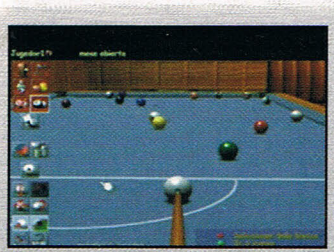
5.990 pts. Virgin Int. 1/2 jug.

Esta vez Bomberman, el héroe con cara de televisor estropeado, protagoniza un juego de rol: tiene que encontrar todos los monstruos que transportaba en su nave (el transportador Bomber), y que han conseguido escapar. Además, tendrá que luchar contra los cuatro comandantes que andan detrás de todo. *Bomberman Quest* consigue mezclar perfectamente la acción y el rol: a los amantes del género les gustará bastante, con el añadido de luchar con el entrañable personaje. Por otro lado, destaca el aliciente del modo *batalla* en el que, usando un cable de link, podrás luchar contra tus amigos.

Gráficos 7 | Sonido 6 | Jugabilidad 7

- El protagonista, el argumento, el modo *batalla* para dos jugadores.
- Algo pesado para los que prefieran la acción y los genuinos juegos de Bomberman.

Un original juego de rol con Bomberman de protagonista. ¡Al loro con el modo *batalla*! 7


¡Cuidado con la negra! No la metas...

PC | PS | N64 | **DC** | E

Jimmy White's 2

Simulación de billar para avanzados y expertos.

8.490 pts. Virgin Int. 1 jugador

Te sabes de memoria los desconchones del billar de tu barrio? Pues toma nota: *Jimmy White's Cueball* es un estupendo juego de billar. Exploras tres salas llenas de objetos y juegos secundarios (dardos, damas, tragaperras...) que le aportan un toque original. Y es que, de hecho, es un juego distinto a los demás: el sistema de control te resultará extraño al principio, pero si te armas de paciencia y te tomas tu tiempo para descubrir todas sus características, averiguarás cómo sacar el máximo rendimiento a las partidas de billar, encontrarás las salas ocultas e incluso una opción para hacer trampas. Los gráficos y la banda sonora son de muy alta calidad. ¡Dale al taco!

Gráficos 9 | Sonido 8 | Jugabilidad 8

- Buenos gráficos, ambiente original, editor de tiros con efecto, juegos extra.
- El manejo del control resulta un poco difícil al principio.

Adaptación a DC del famoso juego de PC *Billares*, perfecto para los amantes de este hobby. 8

Para los que han visto Top Gun 200 veces.

PC | PS | N64 | **DC** | I

Aerowings

Simulación de vuelo para avanzados y expertos.

8.990 pts. Crave 1 jugador

Aerowings es un simulador de vuelo para realizar piruetas y acrobacias aéreas en el interior de diez aviones de caza diferentes. Recuerda al *Pilotwings 64*, pero claro, con unos gráficos sensiblemente mejorados y una realización más lograda. Los fans de las simulaciones de vuelo le encontrarán muchos atractivos a meterse en un caza con un interior de cabina fielmente reproducido, doce vistas distintas y un montón de alta tecnología para explorar y aprender a manejar. Pero si no aspiras a piloto ni te molan las simulaciones de vuelo, te aburrirás mucho: las misiones resultan muy monótonas si lo que se busca es acción. ¡De aquí al Ejército del Aire!

Gráficos 9 | Sonido 7 | Jugabilidad 7

- Técnicamente está bien. Los gráficos son buenos y las reproducciones, precisas.
- Muy complejo y algo monótono para los que no tengan conocimientos de vuelo.

Simulador de vuelo y acrobacias aéreas en el interior de diez cazas de alta tecnología. 7

¡S.O.S., los marcianos nos están invadiendo!

PC | **PS** | N64 | DC | E

War of the Worlds

Aventura de acción para avanzados y expertos.

7.490 pts. Pixelogic 1 jugador

Los marcianos han aterrizado en la Tierra y no llevan muy buenas intenciones. Ellos están más avanzados, pero nosotros somos más listos y más hábiles con el mando: tendrás que pasar 14 misiones en 10 escenarios diferentes. ¡Atento al Londres del siglo XIX! Montarás en unidades antiaéreas, camiones blindados, motos, acorazados, globos aerostáticos... Incluso puedes ir alternando unos con otros, dependiendo de tu misión. Muchas habilidades están a prueba: conducción, rapidez, puntería, reflejos... Afortunadamente, al principio tienes misiones de entrenamiento para hacerte con el control. Una buena historia de fondo y unos gráficos aceptables. ¡La Tierra es nuestra!

Gráficos 8 | Sonido 9 | Jugabilidad 8

- Idea original del juego, banda sonora, escenarios reales, misiones variadas.
- No deja salvar en mitad de las misiones: si te matan, vuelta al principio de la misión.

Acción y entretenimiento en esta aventura basada en el clásico de ficción de H. G. Wells. 8

Texto: Elena Castellanos

BRAVO ¡Por ti!

Es una revista de...

Nº 107 275 ptas. Canarias, Ceuta y Melilla 290 ptas.
Cada 15 días en tu kiosco

ESPECIAL MAGIA ¡Usa tus poderes! (y conquístale)

BRAVO ¡Por ti!

FIVE
DESCUBRE EL SECRETO DE SU DISCO

Britney te cuenta sus trucos de amor

SABRINA
RICKY MARTIN
BRAD PITT
CHAYANNE
AQUA
WESTLIFE
CHRISTINA AGUILERA

4 POSTERS
GATO · DEEP BLUE SEA · EL JULI · LEO

FOTOS EXCLUSIVAS
BSB: Su vídeo más triste

Lo mejor de la TV
Nada es para siempre — Natalia se arrepiente
Al salir de clase — Íñigo, enamorado de Elena
Compañeros — Los buenos propósitos de Quimi & Cía.

TV

cine

regalos

test

música

¡Y mucho más!

BRAVO ¡Por ti! es cosa tuya

Cada 15 días en tu kiosco

Daniel Moreno, grafista de Hammer Technologies, nos mostró su último trabajo.

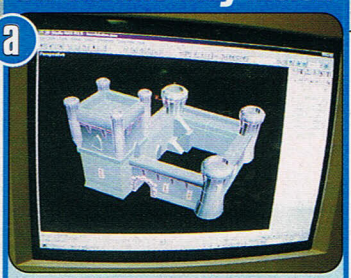
HECHO EN ESPAÑA

Al-Andalus

'Mr. Tiny', 'Tie Break Tennis', 'Total Games 2', 'Total Races', 'Jurassic War', 'Div Games Studio'... o lo que es lo mismo, Hammer Technologies, nos abren sus puertas. SCREENFUN ha sido testigo del desarrollo de su próximo juego. ¡Síguenos!

Un castillo muy molón

a



Para diseñar el castillo, se parte de un boceto con formas rectas que aún no tiene un aire definido.

b

A partir de él se empieza a trabajar: se redondean las formas, se dan los colores y se crean las texturas.

c

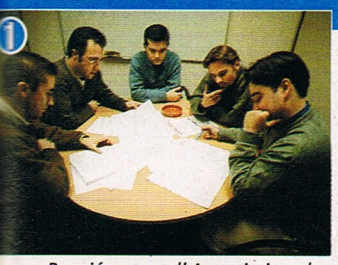
El resultado final es un castillo caricaturesco a tono con el juego. ¿Dónde están ahora los monos?

Texto: Elena Castellanos

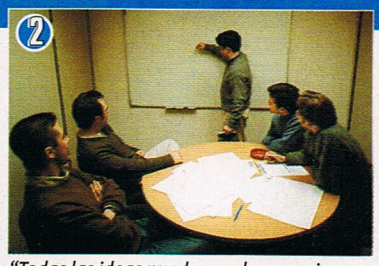
En Hammer no paran quietos; los juegos se suceden uno tras otro a ritmo vertiginoso, y casi cada mes se decide un nuevo proyecto: en febrero del 2000 verán la luz, entre otros, *Hellfire: in the Heat of War*, un simulador de helicóptero de combate estilo arcade con escenarios en Sudamérica, Asia y los Balcanes, y *Jagdverband 44*, un simulador de la II Guerra Mundial. Ambos proyectos están ya acabados, a la espera de detalles como el embalaje y la presentación, pero los desarrolladores ya no piensan en eso, el siguiente trabajo ya ha caído en sus manos y están como locos. **En SCREENFUN tuvimos la suerte de asistir al proceso de creación, aún en fase embrionaria, de uno de los juegos más originales que hasta la fecha ha preparado Hammer Technologies: *Al Andalus*,** estrategia medieval con moros y cristianos ¡made in Spain total! Un juego con un logradísimo aire cómico: los personajes narigones, los castillos caricaturescos, túneles bajo tierra... Mucha guasa, pero también mucha acción, que ambas cosas no tienen por qué estar reñidas. Y tu te preguntarás: ¿cómo empieza todo? ¿Quién tiene la idea? ¿Cómo se desarrolla? Pues como te puedes imaginar todo empieza por una reunión *brain storm* (tormenta de ideas) entre los grafistas y el director del proyecto, donde apuntan todo lo que se les ocurre para ilustrar el nuevo juego: bocetos, personajes, escenarios... En resumen, se trata de definir el aire y el tratamiento que se le da al nuevo juego. Una vez que ya se han exprimido el cerebro ¡la sala se llena de humo!, se saca el colador, se criban las ideas y se realiza un prototipo con el aspecto que va a tener el juego, cómo se va a mover la cámara y los personajes... ¿Todos de acuerdo? Entonces se dividen las tareas: se dibujan personajes, niveles y escenarios; se escanean y se empieza a trabajar con ellos, los grafistas modelan y animan los diseños... Mientras, los programadores se dedican a desarrollar la inteligencia artificial. El trabajo en equipo es fundamental: si no se coordinan los esfuerzos, buena parte del mismo sería en balde. Por eso, es fundamental que el director sepa en cada momento por qué lado va cada uno de ellos. **En *Al-Andalus* se busca un aire cómico: el diseño de los personajes y sus movi-**

SCREENFUN ¡SORTEO!

Y para que compruebes por ti mismo cómo se las gastan en Hammer Technologies, sorteamos 15 packs con 5 juegos cada uno: *Ancient Evil, Toby, Mad Trax, Tie Break Tennis* y *Winter Sports*. SCREENFUN, ref.: Hammer, apdo. de Correos 14.151 28080 Madrid

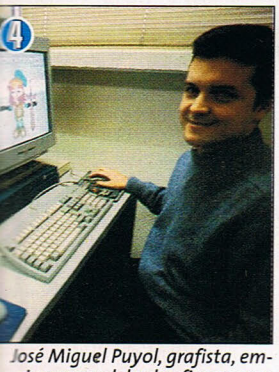


¡Reunión general! A exprimirse el cerebro y dejar volar la imaginación. Se parte de este principio:

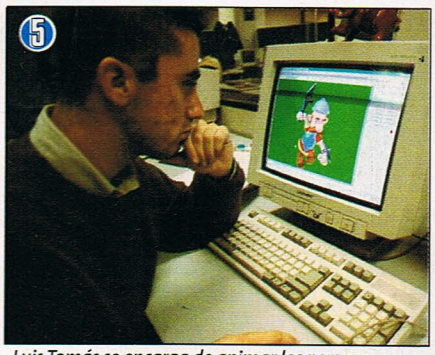


"Todas las ideas pueden ser buenas si se saben desarrollar". En la pizarra se apuntan las que tienen más éxito entre todos.

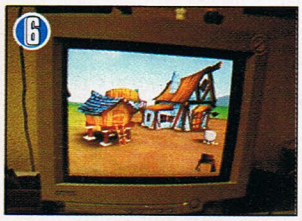
Como resultado de la reunión, ¡ya hay un proyecto! Pero ahora hay que repartir el trabajo. Todo el mundo colabora de manera que a cada uno se le da aquello en lo que es más hábil. Los compañeros se apoyan y se ayudan mutuamente.



José Miguel Puyol, grafista, empieza a modelar las figuras con el programa 3D Studio Max.

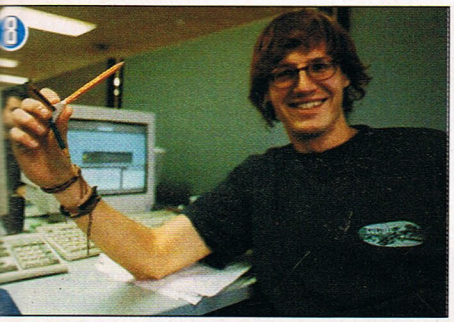


Luis Tomás se encarga de animar los personajes con Character Studio. *Los movimientos siguen el aire del diseño.*

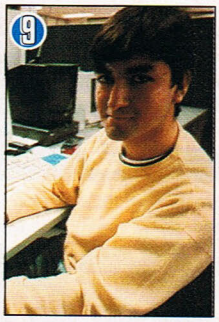


Daniel Moreno se encarga de los escenarios, diseña y crea las texturas para los castillos (tienes el paso paso *en la pág. anterior).*

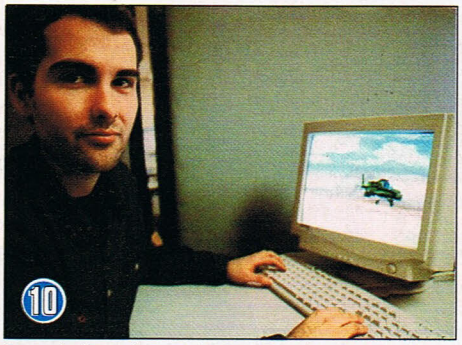
Paralelamente, los programadores empiezan a trabajar en la inteligencia artificial del juego.



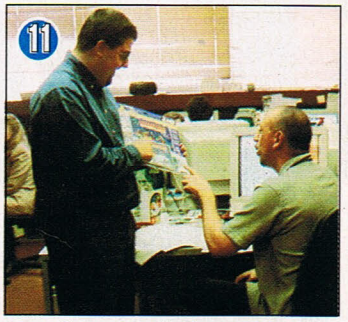
Carlos Pegar nos muestra su original trecero, hecho por él mismo. El trecero es una herramienta que sirve para guiarse por las tres dimensiones (x,y,z) mientras se está programando.



Las herramientas de programación en 3D utilizadas son Direct X *y* C++ *bajo Windows.*



Después de un duro trabajo matemático, se pueden ver los primeros resultados: los personajes empiezan a responder a las órdenes y los enemigos interactúan.



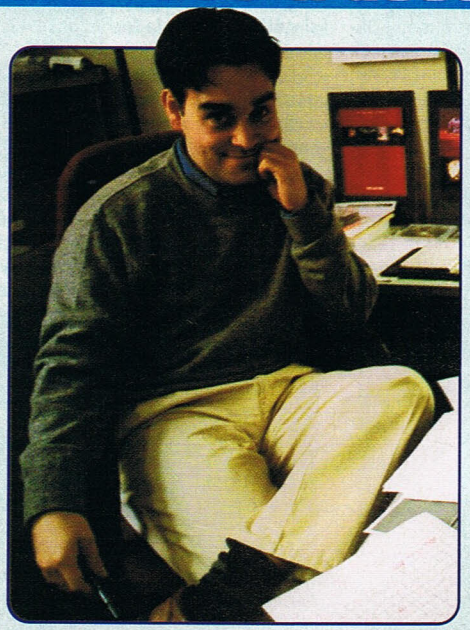
Y por último, Daniel Fabero, Product Manager, da instrucciones para realizar la caja del juego ¡Ya está listo! Ahora, a esperar que se convierta en un éxito...

En Hammer Technologies nos abren los ojos a una visión más cómica de los antiguos cruzados

mientos han de tener un aire gracioso y burlesco e igualmente el resto de elementos: casas y castillos con formas redondeadas, un poco deformes y colores estridentes. De vez en cuando se hace una parada, para ver cómo va cada uno. Si es necesario pedir ayuda a los compañeros, ¡sin problema! Todos tienen mucho interés en que el juego quede bonito, y como además el origen del proyecto ha sido común, también tienen muy claro en su cabeza lo que buscan. Si te mola lo de desarrollar juegos, echa un vistazo a la web de Hammer: *www.Hammert. com.*

¡Siempre hay un principio!

Los trucos del Capitán



Carlos Doral, Director de Desarrollo de Hammer Technologies, nos dio unos sabios consejos para los que estéis interesados en hacer carrera en este mundillo.

1. **Especialización.** Busca un campo artístico o técnico que te guste, pero especialízate (modelado, texturado, animación, programación 3D, programación IA, programación red, etc.).
2. **Conoce los otros campos.** A pesar de que optes por un sólo camino (grafista, programador...), abrirás tu mente.
3. **Círculos adecuados**. Busca gente de la misma onda para aprender y obtener diferentes puntos de vista.
4. **Oportunidades para todos.** La industria del videojuego en España ha surgido de las cenizas como el Ave Fénix. La década de los 80 y los 8 bits son ya una anécdota en comparación con el presente. El mundo del desarrollo seguirá creciendo.
5. **No te dejes abrumar por los gurús.** Si conoces algún cerebrín que siempre va por delante, no pienses que no hay nada que hacer. Un equipo de genios no tiene por qué ser capaz de hacer un videojuego. La genialidad es el trabajo en equipo, no el individualismo.
6. **Ser resistente como el titanio.** El desarrollo de videojuegos no es cosa fácil, ya seas grafista, programador, guionista, músico o jefe de proyecto. No te eches atrás ante inclemencias técnicas: busca otras opciones, siempre las hay.

Una pareja singular, que se entiende sin palabras: Cynthia Breazeal y su Robot Kismet se comunican mediante contacto visual, mímica y gestos.

Mi amigo el Robot

El robot Nº 5 de Cortocircuito está dejando de ser una mera fantasía hollywoodense: unos investigadores han creado a Cog y Kismet, los primeros humanoides.

Sus articulaciones son de acero y sus pensamientos digitales, pero en su interior, los dos androides Cog y Kismet son tan emotivos como tú y como yo.

Como ya dijera el comandante Data de *Star Trek*, el sueño de mi vida es tener un robot que piense", nos comenta Rodney Brooks, el profesor de inteligencia artificial de la Universidad de Cambridge en Estados Unidos.

Brooks se encuentra en el mejor camino para hacer que su deseo se haga realidad. Lleva cinco años trabajando con sus estudiantes en un ser sintético, y hasta la fecha los resultados son asombrosos.

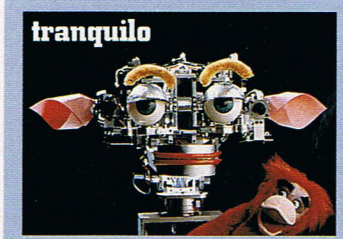
Los androides Cog y Kismet son de puro acero por fuera, pero por dentro son como dos niños de carne y hueso: cuando no están durmiendo, observan con atención lo que hay a su alrededor y aprenden colores, movimientos o sonidos yendo siempre en la dirección que más les atrae. Los androides harán las delicias de todos: aunque todavía no pueden hablar, se comunican con sus amigos de carne y hueso mediante gestos y contacto visual, y se alegran jugando contigo.

A Cog, por ejemplo, le gusta lanzar y recoger pelotas con sus ágiles brazos de hojalata; también se dirige hacia objetos que le interesan, y puede imitar movimientos, como asentir o negar con la cabeza. Y cuando oye salir rock & roll de los altavoces, sigue el ritmo de la música. ¡Es un bailongo de primera!

A Kismet le encanta su mono de peluche, y se le enciende la cara de alegría cada vez que la investigadora Cynthia Breazeal le deja bailar con él. ¡Un robot de lo más cándido!

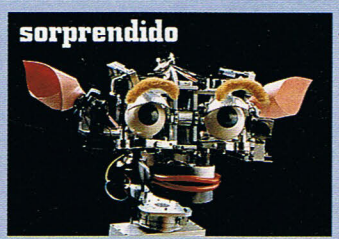
Sus estados de ánimo

tranquilo



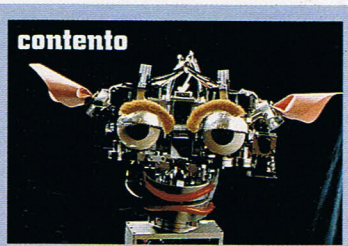
Por la cara que pone, se adivina cómo se encuentra Kismet. Sus creadores le han enseñado nueve reacciones de ánimo distintas.

sorprendido



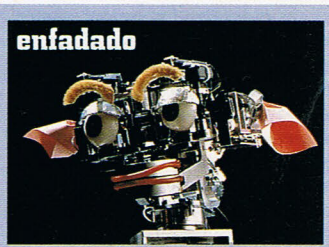
El comportamiento durante el día del robot no es mera casualidad; depende de la situación que esté viviendo en ese determinado momento...

contento

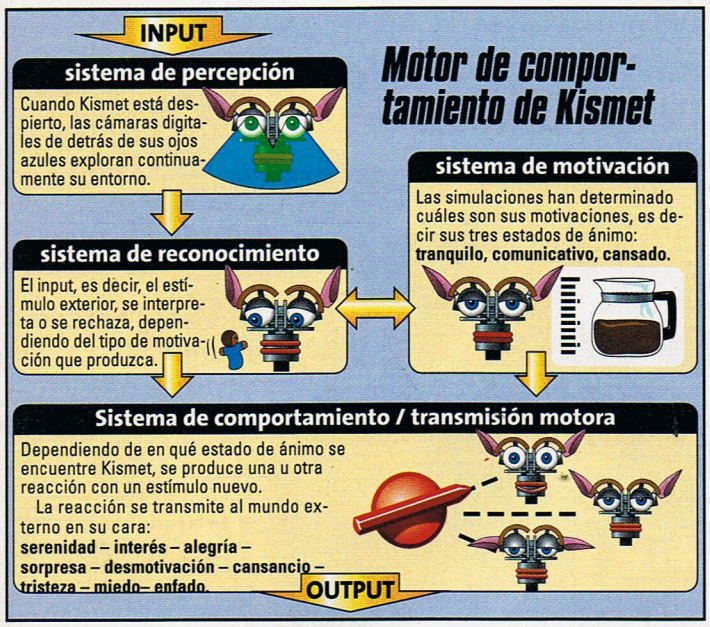


Cuando le gusta lo que hay a su alrededor, Kismet muestra su cara alegre. Le gusta que la gente le salude, le hable o que jueguen con él...

enfadado



... pero si no le haces caso, le dejas en una esquina o le sobrecargas de estímulos, lo demuestra con una mueca de enfado y rechazo.



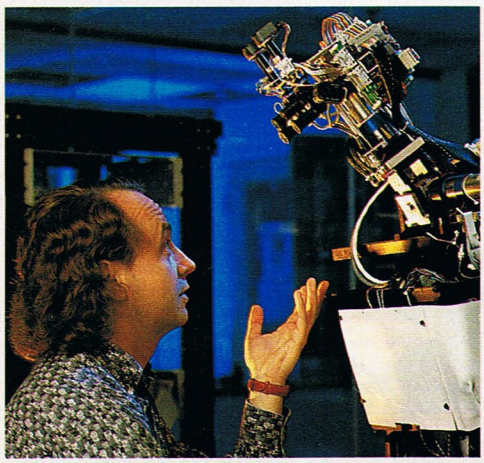
Para que Kismet reaccione a los estímulos externos, como lo hacen los humanos, se le ha dotado de un motor de comportamiento especial.

Curva de aprendizaje

Ninguna de las acciones que citamos está preprogramada, los investigadores comentan que la programación sólo tiene sentido en un ambiente en el que nada cambie: por ejemplo, los robots en las cadenas de montaje. Sin embargo, en la interacción con las personas se dan siempre situaciones distintas, por lo que una automatización de tareas no tendría sentido.

En su lugar, los investigadores han creado un programa que permite el aprendizaje de ambos robots mediante el proceso de *Trial and Error*, es decir, *ensayo y error:* si Cog intenta realizar un nuevo movimiento, al principio no lo hará bien, pero aprenderá de sus errores igual que un ser humano, y conseguirá hacerlo bien después de mucha práctica.

Un ejemplo: hace poco, los investigadores dotaron a sus robots humanoides de una cabeza nueva. Con la antigua habían aprendido a mover cámaras digitales, instaladas en sus ojos, sin perder nada de vista. Las personas llevan a cabo estos movimientos de dos a tres veces por segundo. El problema de Cog con el cambio de cabeza fue que la mecánica de los ojos también se cambió: un clásico caso de un hardware nuevo sin drivers adecuados. Para solucionarlo, dejaron que el androide practicara hasta que el antiguo software casi se pudiera instalar por sí solo en el nuevo hardware. También en su relación con las personas, Cog y Kismet pueden reunir muchas experiencias. Los investigadores les dieron algunos conocimientos previos, programando reglas de comportamiento. Pero la interacción con el mundo exterior se desarrolla por completo mediante la inteligencia artificial de los androides.



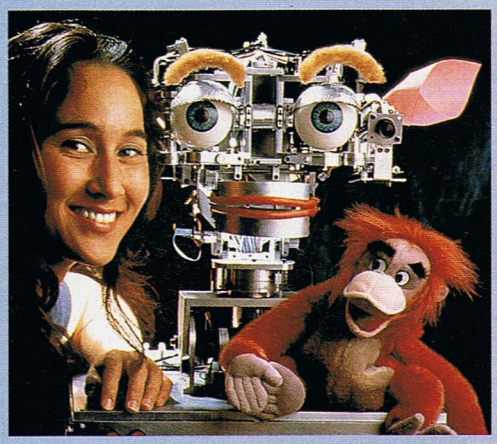
Cog sigue con atención los gestos de su amigo, el profesor Rodney Brooks. El androide es muy ágil con sus brazos, y todo un maestro imitando a sus profesores.

Kismet: todo mímica

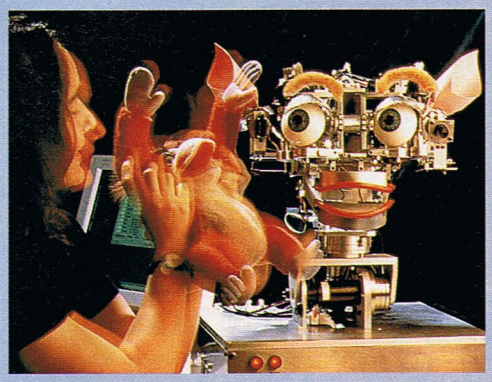
Para que la comunicación entre hombre y máquina sea lo más fácil posible, la investigadora Cynthia Breazeal trabaja desde hace tiempo en la mímica de los androides. Kismet domina nueve expresiones faciales distintas (ver la sucesión de imágenes de la derecha). Por el momento, Cynthia desarrolla un nuevo programa de aprendizaje. Debe transmitir diversión al aprender, y entonces (como su compañero, la estrella de cine de *Cortocircuito,* Nº 5), Kismet y Cog se pondrán a buscar información. Lo que todavía no se sabe es si ambos humanoides podrán algún día parecerse a C3PO, es decir, ser humanoides auténticos. El equipo del profesor Brooks trabaja en realizar una piel sensible a los impulsos externos, pero al diseñar unas piernas artificiales, se dieron por vencidos. ¡Demasiado complejo! Tampoco se ha dado la mínima importancia a la miniaturización: los cerebros de Cog y Kismet son una colección de hardware computerizados tan altos como un armario; pero esto es sólo el principio.

Un juego de emociones

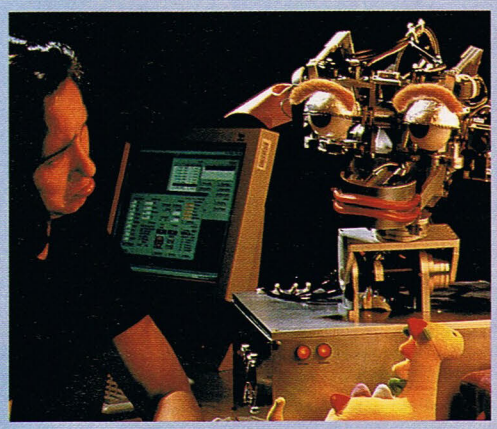
Kismet es un robot que sufre cambios durante el día: según lo que vea a su alrededor, se siente más animado y alegre o más triste y aburrido. El juego con el mono de peluche de Kismet sirve para mostrarnos cómo se puede influir en el estado de ánimo de este androide.



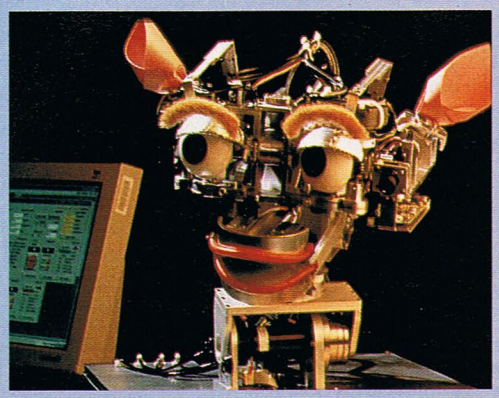
Los hombres y los muñecos de trapo son los mejores amigos del robot. En su compañía, Kismet se relaja, no se siente solo ni estresado. Esto se ve especialmente en las orejas de cartón rosas de Kismet: se ponen rectas y enseguida las sube un poco hacia arriba, lo que es síntoma de que está muy interesado.



Cuando la investigadora Cynthia le muestra a Kismet el mono bailando, la cara del robot se ilumina: la punta de sus orejas se pone totalmente hacia arriba, sus labios forman una sonrisa y sus grandes ojos azules esféricos no apartan la mirada del muñeco de peluche: ¡está disfrutando!



Pero a la larga, el juego le acaba cansando. La alegría se torna en desesperación, y las orejas y el ángulo de los labios de Kismet se inclinan hacia abajo, como diciendo: "Ya no me gusta". Si Cynthia continuara con el juego, a Kismet no le quedaría otra opción que acabar el juego cerrando los ojos. En cualquier caso, a este humanoide...



... no le dura demasiado el mal humor: poco después de una pausa, el estado de ánimo de Kismet se normaliza y los sensores de sus ojos vuelven a buscar algún estímulo con una sonrisa en la boca. Quiere seguir jugando... ¡Que alguien traiga el Tomb Raider *y verá lo que es bueno!*

Texto: Elena Castellanos· Ilustraciones: Markus Beyer · Fotos: Filmarchiv Neuner (1), Peter Menzel/Agentur Focus (10) · Info: MIT, Cambridge, USA; http://www.ai.mit.edu/projects/cog/

ASÍ FUNCIONA UN Gamepad

Este versátil controlador se puede utilizar con casi todos los tipos de juegos para PC y consolas.

Sensor movimiento

- Algunos gamepads están equipados con tecnología Tilt (sensor de movimiento). Si el pad se inclina hacia un lado o hacia delante, un chip incorporado reconoce este cambio y lo traduce al comando de juego correspondiente.
- El sensor de movimiento funciona conforme al principio de gravedad: todos los objetos se sienten atraídos por la tierra en línea recta (en un ángulo de 90 grados). Al modificarse la inclinación, se modifica el ángulo, el cual se corrige automáticamente y se coloca a 90 grados. Un chip mide la modificación, la traduce a un comando y la transmite al juego.

Mini-joystick

- Muchos gamepads están equipados con uno o dos mini-joysticks, que mueves con los pulgares.
- Si el pad es para juegos de carreras y de vuelo, suele disponer de un regulador que consiste en una ruedecilla situada en medio del pad. Con ella se puede acelerar y decelerar.

Trigger y cruz de mando

- En la cabecera de muchos gamepads (arriba) hay hasta cuatro teclas de funciones *(trigger* o *gatillos)*, que se suelen utilizar para disparar.
- En la parte izquierda de arriba del pad siempre se encuentra la cruceta de mando. Hay crucetas de mando de 4 y 8 direcciones que sirven para llevar a los personajes en la dirección que quieras.

Botones de funciones

- Todos los gamepads disponen de entre dos a seis botones en la parte derecha. Por regla general, se pueden programar como se quiera.
- Con estos botones de función se puede, por ejemplo, seleccionar objetos o personajes y elegir armas.

ASÍ FUNCIONA UN Joystick

Los joysticks se parecen a los mandos de los aviones. Por eso, las simulaciones de vuelo aprovechan sus capacidades técnicas al máximo.

Botones de función

- En la parte superior del joystick se encuentran la mayoría de las teclas de función. Se manejan con los pulgares y suelen programarse individualmente.
- El *coolie-hat* (en este caso de color azul) es una cruz de mando de 4 u 8 direcciones. Con él se modifica por regla general el ángulo de visión, la dirección de vuelo y la altura.
- En la parte de atrás del joystick hay como mínimo un interruptor adicional, el *trigger*, que se suele utilizar como botón de disparo.

Force Feedback

- Algunos de los joysticks caros también tienen tecnología de reacción. Están compuestos de dos motores extras: así las corrientes de aire no sólo se notan en la pantalla, sino también en el joystick.
- Cada motor es responsable de una dirección de reacción (detrás/delante e izquierda/derecha).

Regulador

- En las simulaciones de vuelo, se acelera con el regulador. Algunos sticks sólo disponen de un pequeño botón rotatorio; otros, de un regulador en forma de T; en este caso, el regulador recibe el nombre de *Throttle*. Se puede desactivar en caso necesario.

Mando del joystick

- Para que no se escape de las manos, el stick suele ser de goma no resbaladiza y se inclina en todas las direcciones.
- Algunos sticks se pueden incluso girar, lo que hace que algunas simulaciones de vuelo resulten aún más realistas.
- En la parte inferior del joystick se encuentra la base de apoyo de la mano, cuya altura es a veces ajustable.

Base

- La mayoría de las bases disponen de ventosas, para que el stick no se escurra con los movimientos bruscos.
- En el caso de algunos joysticks hay más botones de programación. Para ello vendría bien un conmutador, con que el se puede adjudicar una segunda función cuando se realice la programación.

Texto: Elena Castellanos. Ilustraciones: Horst Kolodziejczyk.

13 Gamepads y 11 Joysticks a prueba

¡TOMA EL MANDO!

- Logic3 GT4 Pad
- V-Rally 2
- Sega Dreamcast-Controller
- Microsoft SideWinder Freestyle Pro
- Logic3 PC Hurricane
- Saitek X36 y X35T...

Para consola o PC: el gamepad o el joystick te meten de lleno en el juego. Pero las funciones y el precio son muy diferentes. Nuestro test, nuestros consejos y nuestra comparativa te ayudarán a decidirte.

Eres un acérrimo piloto de cazas bombarderos, un freak de los juegos de lucha o un estratega al que no se le resiste ningún acertijo? Sea cual sea tu género favorito, juegues en PC o con una consola, tarde o temprano caerá un gamepad (joypad) o un joystick entre tus manos.

En el caso de las consolas, los gamepads son más frecuentes, porque en su equipo básico, ya sea de la Playstation, la N64 o la Dreamcast, viene incluido un pad. Por regla general son muy buenos y ofrecen todas las funciones necesarias. Pero si quieres jugar con más amigos, tendrás que hacerte con más pads. Además, hay muchos pads con funciones adicionales.

Los pads también han ido conquistando el terreno del PC gracias a su variado equipamiento y posibilidades de aplicación, pero si quieres disfrutar de mucho realismo en las simulaciones de vuelo, en teoría no necesitas un pad, sino un joystick. Hoy en día se comercializan pads y joysticks que cuestan desde 3.000 hasta 20.000 pts. Por eso has de tener muy claro lo que necesitas.

¿Qué se tiene en cuenta?

- **El sistema adecuado:** los sistemas hardware no son compatibles entre ellos. Tienes que fijarte que el controlador sea para tu consola.

En el caso de los accesorios de PC, observa que tengan la clavija adecuada, es decir, que se conecte al puerto para joystick o al puerto USB.

- **La forma adecuada:** hay controladores para manos pequeñas y grandes. Antes de adquirir el pad, comprueba si se adapta a tu mano y si puedes llegar con facilidad a todas las teclas importantes y a la cruz de mando.

En el caso del joystick, es importante la altura del reposamuñecas, que puedas agarrar bien el stick y que llegues bien a todos los botones y al coolie-hat con el dedo pulgar. El coolie-hat es una especie de mini-joystick que está en la parte superior del stick, y posibilita un mejor control de la cámara.

Los zurdos también tienen que comprobar que les sirva el stick o que al menos se pueda cambiar. Es fundamental para el juego que las teclas, tanto del pad como del stick, ofrezcan la resistencia justa (centro de presión).

- **La envergadura de las funciones:** los pads más económicos no suelen ofrecer las funciones de *disparo turbo* y *slow motion*. Si no necesitas estas funciones, ahorrarás un buen dinero. Si quieres que las simulaciones de vuelo se acerquen a la realidad, necesitas un stick con regulador de presión.
- **El equipamiento adecuado:** algunos fabricantes ofrecen pads con sensores de movimiento. Para mover al personaje sólo debes inclinar el pad. Pasa igual con los controladores con función de vibración. Un motor integrado vibra conforme a la acción del juego y se transmite a tus manos. En el PC se habla de force feedback, en Nintendo de una técnica de rumble, y en las consolas de Sony se le llama Dual Shock.

A VECES, MENOS ES MÁS

Si casi no tienes experiencia con consolas o PC, será mejor que no te hagas por ahora con un controlador con demasiadas funciones, ya que muchas teclas, reguladores y palanquitas sólo servirán para confundirte. Es muy importante para pasártelo bien que te olvides rápidamente del pad o del stick y que te concentres únicamente en el juego. Por eso tienes que buscar el pad o el stick que más se ajuste a tus gustos y aptitudes.

ENREDO DE CABLES

Si con la emoción del juego se te ha caído alguna vez la consola, ya conoces el problema: el cable de unión del aparato con el gamepad suele ser muy corto. El PSX Infrarot-Set de Speed Link te permite jugar a una distancia de más de tres metros del monitor.

TE QUEDA COMO UN GUANTE

El tamaño de las manos varía mucho entre una persona y otra. Si mucha gente distinta va a utilizar el mismo joystick, escoge al menos uno al que se le pueda regular la altura del reposa muñecas. Ten también en cuenta si lo pueden usar zurdos.

¿Y QUÉ TAL ALGO DISTINTO?

No sólo hay gamepads, joysticks y volantes para los juegos de consolas y de PC; también existen *híbridos* o controladores con funciones o formas especiales. Los controladores con un equipamiento variado se adaptan a todos aquéllos que quieran probar diversos géneros y que no quieran tener un controlador *especializado*. Las funciones especiales, como los pads con dispositivos de rotación, transmiten más velocidad a los juegos 3D.
Consejo: prueba siempre un rato los pads especiales antes de comprarlos para saber si se adecuan a ti.

El Airpad de Joytech (izda.) atrae por su forma redonda. En el estupendo NegCon-Controller (centro) de Namco, mientras giras la parte central, aceleras. El pad Cyborg-3D de Saitek (dcha.) se puede utilizar como volante, pad o joystick.

Texto: Frank Carstenns, Horst Kunderlicyk · Fotos: Michael Kayser

6T4 Pad: colorido, pero lento.

El colorido

Logic3 6T4 Pad

Lo más llamativo del controlador GT4 Pad es su apariencia. Dispone de seis botones de disparo, una cruz de mando digital y el minijoystick analógico.
Calidad: el controlador es muy ligero. El ministick ofrece mucha resistencia y hace posibles las maniobras más complicadas. Las teclas representan el punto débil. Tienen demasiado tiempo de reacción: los jugadores más expertos pierden su preciado tiempo mientras que a los principiantes esta pérdida de tiempo de reacción puede aguarles la diversión. Otra desventaja: las alas exteriores del pad resultan cortas para las manos grandes.
Resumen: la verdad es que por un poco más se pueden encontrar mejores alternativas.

PC | PS | N64 | DC | SP
6T4 Pad
Control Pad.
2.990 pts. | Fabricante: Logic3
http://www.logic3.com
Divertido pad N64 para ahorradores coloristas. Pero la reacción de las teclas es muy lenta.
6

Dreamcast-Pad: El original de Sega.

El oficial

Sega Dreamcast-Controller

Este original joypad de Sega para la Dreamcast se parece mucho al conocido Saturn-Analog-Controller: dispone de cuatro teclas, un joystick analógico, una cruz de mando digital y dos slots.
Calidad: los jugadores a los que les suden las manos lo van a pasar fatal, ya que su superficie al no ser muy rugosa puede hacer que se te resbale en maniobras complicadas. El Joystick analógico deja mucho que desear ya que no es todo lo preciso que desearíamos. Otro punto en contra es el elevado peso del pad, que puede convertir en un infierno una partida larga.
Resumen: el controlador es original, pero pesado y no muy preciso. Se echa en falta otro joystick analógico.

PC | PS | N64 | DC | SP
Dreamcast-Controller
Gamepad digital y analógico.
4.990 pts. | Fabricante: Sega
http://www.sega.com
Un Joypad algo escaso para la DC. Afortunadamente ya están apareciendo clónicos mejorados.
4

SideWinder Freestyle Pro: siente todos los movimientos.

El sensible

Microsoft SideWinder Freestyle Pro

Microsoft amplía la oferta de gamepads con el SideWinder Freestyle Pro, sensible a las reacciones. El controlador puede ser conectado al puerto USB o al gameport gracias al adaptador. El software se instala fácilmente y ofrece lo mejor en programación.
Calidad: el Freestyle Pro solo se adapta a manos medianas y grandes, pero no a las manos pequeñas. Las teclas de función, los trigger y el regulador de empuje se manejan muy bien. Incluso la cruz de mando digital es muy cómoda de usar.
Resumen: si tienes manos grandes, conseguirás un buen game pad con el Freestyle Pro. El sensor de movimiento integrado resulta muy convincente.

PC | PS | N64 | GP | USB
SideWinder Freestyle Pro
Gamepad con sensor de movimiento para PC.
9.990 pts. | Fabricante: Microsoft
http://www.microsoft.com
Los jugadores con manos grandes disfrutarán de reguladores exactos y buenos sensores.
7

ScreenFun Nº1 DEL TEST

El novedoso V-Rally 2 evolution es muy manejable

El moderno

V-Rally Infogrames

El V-Rally 2 incorpora sensibilidad al movimiento disponiendo además de tres ajustes de sensibilidad según lo que más convenga al juego. Incluye también función Dual Force. La instalación es realmente sencilla: se conecta y... a funcionar.
Calidad: el tamaño del mando es adecuado para todas las manos. Además, pese a incluir un montón de funciones, no resulta complejo de manejar, más bien al contrario: los botones y su uso se aprenden fácilmente, y resulta idóneo para juegos de carreras.
Resumen: sus prestaciones en relación a su precio le convierten en un gamepad muy recomendable.

PC | PS | N64 | DC | GP
V-Rally
Gamepad con sensor de movimiento para PSX.
6.990 pts. | Fabricante: Saitek
http://www.saitek.de
Un gamepad novedoso, sensible al movimiento, de fácil manejo y con un atractivo precio.
9

PC Hurricane: stick económico para principiantes.

El estable

Logic 3 PC Hurricane

El stick analógico está equipado con un coolie-hat de 4 direcciones, dos interruptores de turbo y cuatro botones de disparo programables en el stick y en la base. El cuello del stick está cubierto por una goma a prueba de resbalones. La instalación es muy sencilla.
Calidad: a pesar de la ligereza del aparato, el PC Hurricane es muy estable. Las ventosas ofrecen buena sujeción, incluso en los movimientos más fuertes. las teclas del stick y el trigger reaccionan con relativa velocidad, y el manejo del joystick es increíblemente preciso y cómodo.
Resumen: para iniciados, el PC Hurricane es muy recomendable pero a la larga la potencia no es suficiente.

PC | PS | N64 | DC | GP
PC Hurricane
Joystick analógico.
5.990 pts. | Fabricante: Logic3
http://www.logic3.com
Un joystick para principiantes económico con buena sujeción y características de vuelo.
7

X36 (dcha.) y X35T: vuelan de verdad.

El volador experto

Saitek X36 y X35T

El X36 dispone de dos coolie-hats de ocho direcciones, tres botones de disparo, un pinkie switch (tecla para dedos pequeños) y un botón para lanzar misiles. El X35T ofrece regulador de presión y controlador de timón, coolie-hat de 4 direcciones y dos reguladores de giro. La instalación del software es tan fácil como conectar ambos aparatos. El X35T se conecta al X36. Dependiendo de lo que quieras, se pueden programar hasta 270 funciones.
Calidad: una experiencia de vuelo más realista solamente se podría sentir en la cabina del piloto.
Resumen: por su gran variedad de funciones y su alto precio, esta combinación solo es adecuada para jugadores expertos con dinero suficiente.

PC | PS | N64 | DC | GP
X36 y X35T
Combinación de Joystick y regulador
26.990 pts. | Fabricante: Saitek
http://www.saitek.com
Un stick ambicioso para verdaderos pilotos, aunque es demasiado caro y complicado.
8

Los símbolos de las conexiones:
SP Puerto estándar de la consola | GP Gameport de PC | USB USB (interfaz serie universal)

	Note	Distribuidor	Marca	Plataforma	Precio	Descripción
	7	Game Pad USB	Arowana	PC, MAC	2.990	Económico pad para principiantes; ambos botones de disparo reaccionan rápidamente. El empleo de las cuatro teclas programables es sencillo e intuitivo. El pad se adapta bien a la mano, pero por desgracia la reacción de la cruz de mando de dirección es poco exacta.
	6	USB Intruder	Logic3	PC, MAC	2.990	El USB Intruder viene con diseño verde transparente al estilo iMac. El sencillo pad para principiantes dispone de una cruz de mando digital de 4 direcciones, cuatro triggers y botones programables. El tiempo de reacción de las teclas es algo lento. ¡Sólo para manos pequeñas!
	8	P120	Saitek	PC	9.990	El Saitek P120 ofrece mucha diversión por poco dinero. El stick para PC ofrece cuatro botones de disparo de rápida reacción y dos triggers. En la cruz de ocho direcciones se puede introducir un minijoystick incorporado, que se utiliza con los pulgares.
	9	SideWinder Dual Strike USB	Microsoft	PC	2.990	Este extraordinario pad tiene una cruz de mando de ocho direcciones, seis teclas programables, dos triggers, una tecla de conmutación y un dispositivo de giro. En cuanto te acostumbres a él, podrás controlar los personajes con mayor rapidez y precisión en los juegos 3D.
	8	Shock2 Analog Controller	Guillemot	Playstation	4.990	El controlador analógico ofrece un buen equipamiento. Además de la cruz de mando de ocho direcciones, dispone de ocho botones de disparo y dos minijoysticks. Se puede colocar en el modo Shock2 o NegCon. Tiene una goma a prueba de resbalones.
	9	Stingray 64	Thrustmaster	Nintendo 64	3.990	Este gamepad en viene con una superficie verde metálica. Se puede poner en modo *turbo* o *slowmotion*. Dispone de seis botones de fácil acceso, un ministick y un D-Pad. El mango es a prueba de resbalones.
	7	Shockhammer	Thrustmaster	Playstation	6.990	El diseño del Dual-Shock-Controller requiere habituarse, pero es a prueba de resbalones. Se puede jugar digital o analógicamente. Todas las teclas del D-Pad son fáciles de alcanzar y reaccionan con relativa rapidez y precisión a cualquier comando.
	8	Astro Pad	Interact	Dreamcast	4.990	Este pad no tiene teclas programables, pero posee una práctica función de disparo continuo. Tiene seis botones de disparo, dos slots para Visual Memory, y se puede conseguir en cuatro colores distintos. Una buena alternativa al mando oficial de Sega.
	8	Moray Pad Digital USB	Interact	PC, MAC	4.990	El digital-pad ofrece una cruz de mando de 8 direcciones y 8 botones programables. Cabe fácilmente en la mano, y los botones y la cruz de mando reaccionan bien y relativamente rápido. Gracias al adaptador, se puede conectar a las tomas de gameport o USB.

	Nota	Marca	Marca	Plataforma	Precio	Descripción
	7	WingMan Attack	Logitech	PC	3.490	Este joystick para principiantes dispone de un regulador de presión relativamente preciso y cuatro teclas de función programables. Son fáciles de alcanzar. El stick ofrece una resistencia correcta, pero está pensado para que lo manejen manos grandes.
	8	BlackHawk Digital	Gravis	PC	8.990	El joystick digital posibilita unas maniobras de disparo y de giro muy precisas. Solamente se adapta a personas con manos medianas y grandes, pero en estos casos sí se adapta muy bien y además se sujeta fuertemente.
	8	ST110	Saitek	PC	4.290	Buen joystick para principiantes con regulador de presión sensible y cuatro botones de disparo. Debajo de la estable base hay espacio para guardar los cables. El stick ofrece suficiente resistencia, y se pueden realizar buenas correcciones de movimientos.
	8	Hellfire	Fanatec	Playstation	4.490	El estable flightstick posibilita realistas simulaciones de aviones y helicópteros. Gracias a su peso y sus cuatro fuertes ventosas permanece fijo hasta con los movimientos más bruscos. Tiene un coolie-hat de cuatro direcciones. ¡Buenos resultados por poco dinero!
	9	SideWinder Force Feedback Pro	Microsoft	PC	24.990	¡El clásico de los sticks vibrantes! Este estable stick digital ofrece mucha diversión gracias a sus dos potentes motores. El mando reacciona muy bien hasta en las pequeñas correcciones, pero eso sí, es demasiado caro.
	9	Raider Pro Digital USB	Interact	PC, MAC	4.990	El stick digital puede ser conectado a tomas de gameport o USB port gracias al adaptador. Dispone de seis botones programables, un regulador de presión preciso y un coolie-hat de ocho direcciones. Las cuatro ventosas le protegen de los movimientos bruscos.
	8	SP550	Saitek	PC	5.990	El SP550 dispone de dos aparatos en uno: un joystick y un gamepad, que se pueden emplear por separado. Si se ponen juntos, se aumentan los campos de funciones y la comodidad en el juego. Las teclas son programables. Idóneo para luchas y vuelos virtuales.
	7	Flight 2000 Digital USB	Genius	PC, MAC	5.590	Este stick USB digital está a prueba de resbalones gracias a su gran peso. Reacciona correctamente a cualquier maniobra de vuelo. Se pueden programar los ocho botones. El stick se puede cambiar a digital o analógico automáticamente.
	7	WingMan Extreme Digital 3D	Logitech	PC	6.190	Gracias al mango giratorio y al buen regulador de precisión en la base, el stick digital se puede usar fácilmente. Dispone de seis teclas programables, pero no es tan estable como parece y tiende a doblarse con los movimientos demasiado impetuosos.

Videojue

Durante mucho tiempo, el 2000 ha representado el portal al futuro tecnológico, ¡y por fin ha llegado! ¿Qué expectativas traen realmente los videojuegos del nuevo milenio?

El mini-robot de Bandai se controla mediante la consola de bolsillo Wonderswan.

La 64DD abre a los jugadores japoneses de la N64 las puertas a Internet.

Los juegos del 2000 'piensan'

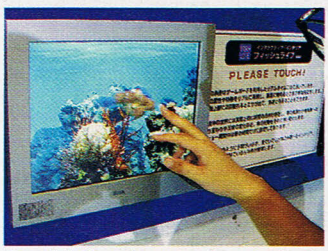
Los personajes de mentira, cada vez más reales

Los súper cerebros de Silicon Valley y Tokio llevan muchos años maquinando sobre la inteligencia artificial. Pero hasta el momento, todos los esfuerzos han sido en vano: a pesar de conseguir avanzar notablemente en hardware y software, las máquinas no aprenden. ¿Un robot de compañero, un tamagotchi con cerebro? ¡Olvídate!

Las expectativas han ido bajando. Los investigadores ya no hablan tanto de *inteligencia artificial* (IA) como de *artificial life* (AL) ("vida artificial" en español), un concepto diferente, pero no por ello menos interesante. Los fabricantes de la Playstation 2 han pretendido que pueda simular sentimientos, y por eso en Sony han llamado a su CPU *Emotion Engine*, es decir, "motor de sentimientos".

Detrás del término *AL* hay un principio simple: no se puede hacer pensar a los seres artificiales, pero sí aproximar su comportamiento a la realidad. Los juegos de Sega, Sony y Nintendo dan especial importancia a dos disciplinas *AL*: la representación gráfica realista de *seres vivos*, lo que requiere hardware 3D y gráficos potentes, y las fórmulas que se esconden bajo la piel de los personajes artificiales. El software no tiene programados cada uno de sus pasos, sino que ofrece varias posibilidades. Cada acción se calcula individualmente y en tiempo real mediante complicadas fórmulas.

Que tu enemigo artificial se comporte con astucia y flexibilidad depende de dos cosas: un hardware muy potente (Emotion Engine) y un software muy desarrollado con síntesis de sentimientos y comportamientos. Estos programas serán *la* herramienta del futuro de los desarrolladores.



Pon el dedo: estos peces Sega están simulados por un hardware parecido al de la Dreamcast (Naomi), *y reaccionan al tocar la pantalla con el dedo.*

La Playstation 2 de Sony reproduce DVDs y juegos con la mejor calidad.

Los juegos del 2000 'se mueven'

Pequeño, resistente y manejable

La maquinola más extendida en el mundo de videojuegos es la Game Boy de Nintendo. En Japón sólo hay un aparato con mayor éxito de ventas: el accesorio PocketStation de la Playstation, que probablemente no llegará a nuestro país.

Ambos aparatos tienen la ventaja de su portabilidad, y por eso están orientados al futuro. Junto a sus objetos personales, agenda, cartera y llaves, el hombre del siglo XXI quiere llevar consigo un aparato que le permita divertirse y amenice sus tiempos muertos. Las miniconsolas del futuro serán potentes aparatos con gran autonomía, como la ya anunciada Game Boy de 32 bits. También llegan memorias de puntuación inteligentes (de Sega, Sony y Nintendo) para llevar con nosotros la puntuación de nuestro juego, ganada con mucho esfuerzo, mejorarla, intercambiarla o enviarla digitalmente: PocketStation y compañía intercambian datos vía infrarrojos. Al mismo tiempo, las consolas de bolsillo se están convirtiendo en complemento del teléfono móvil: los aparatos de bolsillo japoneses ya tienen una conexión para el móvil y en Tokio ya se usan, entre otras cosas, para recibir correos electrónicos.

En Japón, el accesorio de la Playstation, el PocketStation *(izda.) se vende mejor que la Dreamcast y la N64 juntos.*

Bandai, el creador del Tamagotchi, *se acerca al futuro ofreciendo a los compradores japoneses el* Wonderswan, *la competencia de la Game Boy con conexión al teléfono móvil.*

El robot de Sony, Aibo, *llega este año a Europa con una conexión a la Playstation 2.*

gos del futuro

Los juegos del 2000 'suenan'

Juegos musicales y periféricos innovadores

Los creadores de los videojuegos llevaban mucho tiempo concentrando sus esfuerzos básicamente en los gráficos, pero la llegada del CD-ROM provocó una mayor atención al aspecto acústico. La música de calidad de CD y el sonido envolvente son algo normal ahora. Lo único que falta es un soundtrack interactivo. *The Legend of Zelda* de Nintendo ya ha marcado un inicio en este sentido, y en el 2000 continuarán los avances. Actualmente, la música acabada se toma directamente del CD, pero la idea que tienen en mente los músicos de Sony, Sega y Nintendo es crear una obra sonora interactiva, es decir, que corresponda siempre a la situación actual del juego a tus movimientos y a tus acciones.

El juego determina el sonido

Este tipo de música ya no se reproduce directamente del CD, sino que tiene que calcularse en tiempo real, al igual que los gráficos 3D: el compositor digital ofrece un modelo, temas y efectos, y el software calcula el sonido correspondiente. Mano a mano con la investigación en este terreno aparece un nuevo tipo de juego, que a partir de este año llega también al mundo occidental: juegos musicales que dan la nota gracias a un potente controlador. En marzo llegará *Beatmania*. Además, Konami Europa ofrecerá más títulos disco y dancefloor, como *DanceDanceRevolution* y *DrumMania*.

Con los CDs llegan nuevos periféricos: guitarras de plástico, baterías y sintetizadores. El joypad normal está caducando: en estos innovadores juegos no controlas ningún personaje, sino que creas tu propio sonido mediante toques rápidos, golpes de tambor y arañazos del disco analógico.

El año 2000 trae un nuevo tipo de juegos y divertidos accesorios de hardware. Con los productos de la serie Beatmania *de Konami juegas con controladores futuristas:* DrumMania *(arriba) es para la Playstation 2.*

Los juegos del 2000 en red

Potencial para hacer de todo

Para muchos jugadores, el aspecto más importante de los videojuegos del próximo milenio es la flexibilidad del nuevo hardware: la Dreamcast y la Playstation 2 son terminales de Internet y de e-mail, reproductores DVD y estaciones multimedia.

Algunas de las capacidades futuras ya existen: la Sega Dreamcast contiene un módem, la Playstation 2 se puede utilizar como reproductor de DVDs... Pero Sega, Sony y Nintendo no quieren limitarse sólo a estas aspectos; quieren ir todavía más lejos. Se abren las puertas al futuro digital: la Playstation 2 contiene clavijas PCMCIA, USB y Firewire, es decir, interactúa con casi todos los aparatos electrónicos y de la rama del PC.

Todos con todos

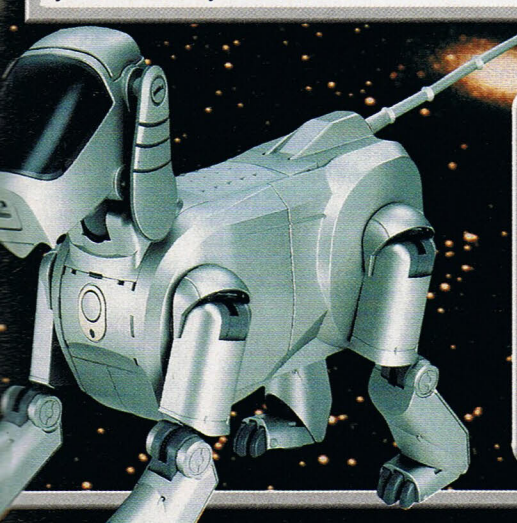
Sony no ha querido desvelar con qué aparatos de vídeo, sonido y multimedia tomará contacto la anunciada consola. Lo que es seguro es que la Playstation 2 será más flexible que su antecesora, y que acabará siendo el centro neurálgico de la sala o de tu habitación. Sony no quiere renunciar a una conexión más rápida a Internet: quiere comercializar las generaciones de software futuras no sólo en las tiendas, sino también online.

Nintendo opina algo parecido, y en Japón ha comenzado un servicio para bajar juegos de Internet. Para pasarlo bien conectado a la red, el jugador necesita el novísimo accesorio de hardware 64DD, que no sólo sirve de módem, sino también de memoria masiva. Una pena que todavía no se sepa cuándo va a salir el 64DD en Europa.

La Dreamcast de Sega, que apareció en España el año pasado, ya incluye un módem, pero no tiene una memoria definida: como competidor del 64DD, Sega presenta una unidad Zip para la Dreamcast, que es técnicamente idéntico al reproductor Zip para PC. Puesto que el hardware contiene un puerto USB, el reproductor Zip constituirá la conexión del futuro: los profetas de los videojuegos hablan de una máquina de fotos digital y de una impresora para la Dreamcast.

Lo cierto es que las consolas comienzan a adentrarse en otros terrenos. El objetivo es llevar todas las actividades al campo del entretenimiento (como la fotografía). Chicos: ¡la vida es juego!

La súper Dreamcast de Sega abre una nueva era con su módem y su conexión a Internet.



INFO

Otras modas

Junto a las novedades del año 2000 mencionadas aquí, existen otras promesas de la industria. Las siguientes valoraciones te revelan por qué no hablamos de auténtico 3D, sonido envolvente, etc., todavía en el año 2000:

Auténtico 3D

Algún día llegarán televisiones y gafas que transmiten una perfecta sensación de espacio tridimensional; muchas compañías de TV y pantallas de todo el mundo investigan este tema. Pero los especialistas aún no han dado con una tecnología correcta para el mercado de masas. No se cree que haya unos displays fantásticos y económicos para el año 2000.

Duelos online

Para los jugadores, las batallas campales de multijugador siguen siendo un sueño en el año 2000: incluso en la ambiciosa estrategia de Internet de Sega, los juegos online contra rivales humanos se encuentran en último plano, y en Europa todavía no serán una realidad en el año 2000. El motivo: los problemas técnicos aún no están resueltos.

Gráficos como en el cine

Se trata simplemente de una frase hecha. Si quieres una estética al estilo Hollywood, será mejor que te vayas a una sala de cine. Pero los jugadores empedernidos saben que dentro de uno o dos años esta frase cobrará sentido gracias a las nuevas técnicas de consolas y TV.

Sonido envolvente

El sonido surround existe desde hace años en la consola, pero casi nadie se ha percatado de ello, pues los cuatro o a veces incluso más altavoces adicionales del hardware lo encarecen mucho y sólo mejoran un poco el sonido. Para los jugadores es mucho más importante el sonido interactivo al cien por cien. ¡La sincronización y la música adecuada en cada momento da mucho más sabor al juego!

Texto: Winnie Forster

Un montón de objetos relacionados con el mundo de los videojuegos posan a la espera de ser adoptados por un jugón como tú.

Más de 15.000 cartas han llegado hasta nuestra redacción. Ha sido un trabajo duro, pero ya tenemos los resultados del 'Especial Sorteos 99' ¡Suerte...!

GANADORES DEL ESPECIAL SORTEOS '99

'Rayman 2' para PC
Guillermo Vilches Gutiérrez — Campello (Valencia)
Felix Maiño Gaciño — A Coruña
Raquel Cabida Rubio — Madrid
Ricardo Moreno Lorite — La Carolina (Jaén)
Arturo Donato Rodenas — Peñas de Pedro (Albacete)
Elena C. Angulo — Santa Cruz de Tenerife
Eugenio Piedras Gomez — Ibiza
Teresa Bueno Duque — Palma de Mallorca
Carlos Matilla Solo — León
Soledad Largo Prieto — Huelva

Camiseta 'Rayman 2'
Roberto Quintela Rodríguez — Hospitalet (Barcelona)
Jesús Fontecha Diezma — Los Yébenes (Toledo)
David Sánchez Gómez — Betanzos (A Coruña)
Enrique Ovalle Alonso — V. del Bierzo (León)
Esteban Pérez Borelli — Gandia (Valencia)

'Rayman 2' para Nintendo-64
Jorge Herrero Calvo — Segovia
Paz Fernández Cardona — Madrid
Montse Llorente Montardit — Bosques de T. (Tarragona)
Antonio Beneroso Vallejo — La Línea (Cádiz)
Javier Otero Díaz — Burela (Lugo)
Elena Costanilla López — Guadalajara
Luis Retama Alvarez — Almagro (Ciudad Real)
Carolina Dulce Pastor — Agua Dulce (Almería)
José Carlos Ruiz de la Serena — Villacastín (Avila)
Alejandro Martin Estribo — V. de La Serena (Badajoz)

'Silent Hill' y pin
Daniel Iglesias Menéndez — P. de Llaneras (Asturias)
Adrián Vazquez Pérez — Ourense
Sergio Montero Trilla — Barcelona

Mechero 'Metal Gear Solid' y pin
Roberto Sánchez Arévalo — Churriana (Málaga)

Camiseta y pin 'Metal Gear Solid'
Carlos Troitiño Codesido — A Coruña
Jonathan Sánchez — Barcelona
Andrés Medina Lopez — Almuñécar (Granada)
Jose Manuel Lozano Rueda — Córdoba
Rubén Domínguez Estevez — Valdemanco (Madrid)
Rodrigo Lamela San Facundo — A Coruña
Diego Secura Parra — Barcelona
Javier Molero Quintana — Madrid
Javier Astorga Lemaur — S. Pedro y S. Pablo (Tarragona)
Manuel García Torrado — Vigo (Pontevedra)
Carles Vicent Ginés Muñoz — Castellón
Rodrigo Alvarez Alvarez — P.Carminal (A Coruña)
Jose A. Sanjuán Jiménez — Sevilla
Ana María Estévez — Las Palmas

Premium Pack 'Metal Gear Solid'
Pau Sánchez Sintas — Barcelona
Óscar Soto Peris — Lugo
Javier del Junco Peñacoba — Sevilla
Guillermo Macías Pavón — Sevilla
Borja Escorial Arco — Las Rozas (Madrid)

'Metal Gear Solid' y pin
Lucas Martínez Gil — Águilas (Murcia)
Sergio Sevilla Haro — A. de Henares (Madrid)
Christian Fernández Misa — Vigo (Pontevedra)

'MGS Special Missions' y pin
Gonzalo Martínez Alcaraz — Murcia
Hugo Sáez Martínez — Bilbao (Vizcaya)
Pablo González de Castro — C. de Criptana (C. Real)

Enciclopedia 'Encarta'
Mikel Cearsolo Cabrejas — Sopuerta (Vizcaya)
Gregorio Pérez López — Muskiz (Vizcaya)
José Miguel González Sánchez — Rota (Cádiz)
Antonia Gilabert Cantos — Alicante
Sebastián Cardenete Tallón — Málaga
Ana Sánchez Aznar — Aranjuez (Madrid)
Manolo Andreu Montoliù — Castellón
Eva M. Tomás Navarro — Murcia
Sergio Garaicoechea Pérez — Pamplona (Navarra)
José Antonio Sanz García — Guadalajara

'Age of Empires II'
Nacho Trujillo Arocas — Valencia
Jürgen Kolinel — Fuengirola (Málaga)
Alejandro García Álvarez — Carmona (Sevilla)
José M. Martínez Díaz — Albacete
Ismael Vicente Rodríguez — Segovia
Javier Ezquerra Coronas — Fraga (Huesca)
Dori Rabinad Calvete — Caspe (Zaragoza)
Sergio Fuertes Martínez — Cullera (Alicante)
David Díaz-Guerra López — Torrijos (Toledo)
Juana Cañaveras Valdericeda — Madrid

Volante 'Side Winder'
Eduardo Martínez Rojo — M. del Vallès (Barcelona)
Iván Gracia Sepúlveda — Huesca
Luis Mira Caballos — Carmona (Sevilla)
Antonio Garrido Gómez — Ronda (Cádiz)
Guillermo Sánchez — Barcelona

'Midtown Madness'
Óscar García Gómez — T. de la Reina (Toledo)
Fco. Javier García Vazquez — Coin (Málaga)
Laura Blasco Sánchez — Valencia
Jordi Aura Cardona — Alcoy (Alicante)
Abel Cuba Luque — El Portillo (Zaragoza)
Óscar Teruel Guisado — Balaguer (Lleida)
Jordi Alexis García Marsó — Tarragona
Sergio Fernández Mateos — Zamora
Juan Sánchez — Aretxabaleta (Guipúzcoa)
Félix Carreira Soto — A Coruña

Digital Sound System
Noel Angulo Quiroga — Marbella (Málaga)
Ramón Rodríguez Laparga — Cambrils (Tarragona)
Rubén Andrés Legarda — Vitoria (Álava)
Javier Fresno Fernández — Laredo (Cantabria)
Mª de Guía Jurado Gómez — V. del Duque (Córdoba)

Camiseta y pegatina 'GTA2'
Adolfo Blanco Sánchez — Cáceres
Daniel Arana Gómez — Móstoles (Madrid)
Ismael Carbajo Travieos — Ponferrada (León)
Francisco José Leal Lore — Cádiz
Miguel Ángel Cavero Angulo — San Clemente (Cuenca)
Aleix Vidal Mestre — Poboleda (Tarragona)
Álvaro Martín Azuaga — Málaga
José Manuel Lázaro Rueda — Córdoba
Mikel Cearsolo Cabrejas — Sopuerta (Vizcaya)
Fco. José Velasco Ramos — Valladolid
Jesús Laguna González — Dos Hermanas (Sevilla)
Jose M. Larrubia Sierra — Granada
Juan Manuel Sanz Muñoz — Guadalajara
Bernardo Losada Clemente — Guadalajara

Camiseta 'Rogue Spear'
Víctor Marín Sánchez — Málaga
Cristina Guerrero Trigueros — Badalona (Barcelona)
Álvaro Pérez Rodríguez — Cáceres

'Skate Tony Hawk Birdhouse'
Endika Castillo Prado — Santurce (Bilbao)

Camiseta 'Birdhouse' (centro)
Jorge Núñez Díaz — T. de Ardoz (Madrid)
Antonio Mora Campos — Huelva

Camiseta 'Birdhouse' (izda.)
Eduard Falques Gironés — La Garriga (Barcelona)

Camiseta 'Birdhouse' (dcha.)
Germán Huici Escribano — Madrid
Quim Rivera Mengual — Barcelona

Camiseta 'Tony Hawk's' (izda.)
David Álvarez Suárez — Sevilla
Juan Manuel López de Casas — Málaga
Yassima Belhads — Madrid
Luis Álvarez Mediavilla — Asturias
Alberto González Albeitar — Barcelona

Camiseta 'Tony Hawk's' (dcha.)
Marta Velasco Sastre — Segovia
Jos Mollà Trupita — Alicante (Alicante)
Fco. Javier García Firgaira — Madrid

Camiseta 'Príncipe de Persia 3D'
Rubén Tablas — Almería
Rocío Blázquez — Badajoz
Roberto Matas — Zaragoza
Amor López — Cuenca
Juan Serrano — Huelva

Camiseta y bolsa de Eidos
Sara Rodríguez Sabató — Quiroga (Lugo)
Rafael Villagraz Muñoz — Córdoba

Cartucho y bomba 'Worms Armageddon'
David Fernández Ríos — Terrassa (Barcelona)
Jesús Gay Conde — Zaragoza
Roberto Zamorano Triviño — Valencia
Alberto Lázaro García — Jaca (Huesca)
Pablo Roncero Sánchez-Cano — Daimiel (Ciudad Real)

Llavero 'Quake II'
Alexandre Perri Candel — P. Sagunto (Alicante)
José Joaquín Silva Sevilla — Badajoz

Figura Lara Croft
Ivan Tamó Fernández — Valladolid
José Luis Díaz Carabena — N. de la Mata (Cáceres)
Ángel Porcel Verdegay — Almería
Fco. José Horrillo Ruiz — Badajoz
Jesús Pancorbo Martínez — Jaén

Consola Nintendo 64
Emilia Gómez Ortega — Alcorcón (Madrid)
Alejandro Silio Arce — Santander
Jesús Ocho Pérez — Alicante

'Donkey Kong 64'
Víctor M. Martínez García — León
Manuel Antonio Vasos — Llanes (Asturias)
Alejandro López Alberdi — Valladolid
Ramón Martínez Albadalejo — Huétor (Albacete)
Javier Muneta Ibáñez — Pamplona (Navarra)
Alberto Rodríguez Pérez — Granada
Rebeca González García — Avilés (Asturias)
Juan Carlos López Sáez — Barcelona
Guillermo Santafé Gil — Castellón
Héctor Gallego Chalezquer — H. de Llobregat (Barcelona)

Pack GBC y 'Pokémon'
Víctor M. Fernández Valiente — Ayamonte (Huelva)
Ramón Blanco Hernández — S. Domingo (La Rioja)
Iván Díez Casado — Valladolid
Borja Puig Boronat — Castellón

'Super Smash Brothers'
Yago Vilasce Martorell — Barcelona
Laura Blanco Sánchez — Valencia
Alba Fabián Martínez — Tarragona
Rubén Domínguez Estévez — Valdemaqueda (Madrid)
Isabel Carraxo Flores — Tafalla (Navarra)
David Casais Burgos — Samieira (Pontevedra)
Raquel Martínez Viejo — Madrid
Carlos Díez Valdivieso — Burgos
Daniel Carrera Santón — Valladolid
Ramón Costa Falgás — Gerona

Pack NeoGeo Pocket y juego
Jesús Mª Fernández-Luengo — Madrid
Álex Méndez — Sabadell (Barcelona)
Andrés Héctor Ibáñez — Burgos
Rafa Prats Rico — Xátiva (Valencia)
Rubén Andrés Legada — Vitoria (Álava)

Pack 'Ape Escape'
Rafael Martín Álvarez — Córdoba
Antonio Bravo León — Ronda (Cádiz)
Jonathan González Torres — Hospitalet (Barcelona)

Pack camiseta y juego 'Crash Team Racing'
Patricia Celdrán García — Cartagena (Murcia)
Fco. Rafael Valls Gallego — G. de Gandía (Valencia)
Nicolás Contreras Salvador — Valencia
Álvaro Matas Ferrer — A. de Henares (Madrid)
Iván Tomé Fernández — Valladolid
Mercedes Picacho Vázquez — Cádiz
Javier Sánchez Gómez — Gavá (Barcelona)
Sergio Real Cuevas — Málaga
José A. España — Landeras (Santander)
Marta Velasco Sastre — Segovia

Camiseta Oficial PlayStation
Ana María Villa Borrul — Barcelona
David Ballester Font — Barcelona

Super Pack Virgin
Julio M. Álvarez Bautista — Chapela (Pontevedra)
Nicasio Jover Pomares — Crevillente (Alicante)
Yolanda Fabián Mart´Inez — Tarragona
Iván Marcos Rodríguez — Tarragona
Adrián Vázquez Pérez — Ribadavia (Ourense)

'FIFA 2000' para PC
Manel Escudero López — Palafox (Barcelona)
Conrado Jesús Pérez Castillo — Cádiz
Rubén González Lorenzo — Motril (Granada)
Iván Álvarez Fernández — P. de Llanera (Asturias)
Ricardo Moreno Lorite — La Carolina (Jaén)
Carlos Gallego Hansford — A Coruña
Miguel Á. González de Saa — La Guardia (Pontevedra)
Miguel Sala Rubio — Alicante
Joan Volerto Martí — Barcelona
Juan Fco.García Pelayo — Málaga

Baraja de 'Dungeon Keeper 2'
Emilio de Sola Díaz — Vigo (Pontevedra)
Andrés Pinto-Rello Gómez — Madrid
Pablo Gestal Vales — A Coruña
Carlos Rodríguez López — R. de Dalt (Barcelona)
Leonardo Souviron Priego — Málaga
Antonio García Jiménez — Granada
Jorge Álvarez Fernández — Santander
Fco. Javier Casas Ruiz — J. de la Frontera (Cádiz)
Xavi Lianes — Barcelona
Juan Luis Prieto Rodríguez — Pontevedra

'NBA 2000' PC
David Molina Ortega — Jumilla (Murcia)
Gabriel García Ocejo — Santander
Víctor M. González Blanco — Utrera (Cádiz)
Antonio Marrón — Vigo (Pontevedra)
Álex Vilar Casabó — La Bisbal D'Empordá (Girona)
Guillermo Noguera Soler — Valencia
Fco. Bervillos Romera — Barcelona
Fco. Ortigosa Cabo — Málaga
Daniel Palomo Martín — M. de Segura (Murcia)
Jesús Rodríguez Morales — Málaga

El mago Slann, desde su trono, observa la batalla.

Un ejército de elfos silvanos se dispone a acabar con los molestos hombres-lagarto.

WARHAMMER

Batallas fantásticas en un mundo medieval repleto de héroes, magia y monstruos donde dirigirás fabulosos ejércitos. ¡Únete a la lucha!

El mundo de Warhammer ya lo conocemos de nuestros monitores. Hemos disfrutado con Dark Omen *y* La Maldición de la Rata Cornuda, *pero hay más: estos videojuegos están inspirados en el famoso juego de figuritas* Warhammer Batallas Fantásticas.

En realidad, más que un juego, ¡es un vicio! Te lo pasarás genial exterminando a tus enemigos en el campo de batalla, pero también podrás coleccionar algunas de las miniaturas más cañeras del mundo: tendrás que pintarlas... ¡pero es más fácil de lo que parece!

Podrás jugar sobre cualquier superficie plana y grande, la mesa de la cocina o incluso el suelo de tu salón. Prepara tu estrategia, diseña tu ejército, despliégalo y ¡a por ellos!

Que nadie se equivoque, lo importante NO es participar: ¡esto es la guerra y se hace para ganar! Machaca a tus enemigos y, si no puedes con ellos, ¡conviértelos en rana!, que para eso está la magia. Porque en el mundo de Warhammer hay mogollón de magia: puedes elegir entre un montón de objetos mágicos para equipar a tus héroes y decenas de hechizos para hacer de tus magos algo a tener en cuenta. También podrás llevar monstruos de todos los colores, encontrar terroríficas quimeras, atemorizantes hidras y poderosos dragones. Y si los lleva tu contrincante, túmbalos a cañonazos. ¡Que compruebe que las máquinas de guerra dan miedo!

Los problemas a veces tienen color, ¡ y esta vez es verde!

Aunque en la caja básica (11.995 pts.) sólo vienen los bretonianos y los hombres-lagarto, hay más ejércitos entre los que podrás elegir: desde las siniestras hordas de esqueletos y zombis hasta las orgullosas huestes de los altos elfos, pasando por los monstruosos sirvientes del caos, los retorcidos skaven (hombres-rata) y los cabezotas enanos (son lentos, pero no se paran). Si no te puedes decidir por uno de ellos, ¡haz varios! Seguro que vas a disfrutar como un enano (¡o como un elfo!).

Esta tropa está dispuesta a hacer pedacitos al primer inconsciente que se les cruce por delante.

SCREENFUN ¡SORTEO!

Ahora tienes la oportunidad de conseguir el fabuloso juego de rol *EXO*. Dos ejemplares están esperando a los afortunados que los adopten. Envíanos una postal a SCREENFUN, ref.: EXO, apdo. de Correos 14.124, Madrid 28080. ¡Que no se te escapen!

INFO

1 *El primer paso es darle una capa de imprimación. Es tan fácil como enchufarle a la figurita con un spray (blanco o negro). Pero ¡ten cuidado de no pasarte con la pintura! La capa debe ser fina.*

2 *Ahora tienes que dar los colores base, esto es: la carne la pintas de carne, el azul, de azul... Con que tengas la maña de no salirte y pintar donde no debes, lo tienes todo hecho.*

3 *Todavía puedes conseguir que quede más alucinante. Tienes que dar sombras (pintar un poquito más oscuro en las zonas más hundidas) y luces (un poco más claro en los detalles que sobresalen).*

ROL

EXO

Si siempre has querido hacer tu propio juego de ciencia ficción, *Exo* te lo pone fácil. En este libro vas a encontrar todo lo necesario para diseñar las aventuras más alucinantes y espectaculares. ¡Es facilísimo! Y divertidísimo. En *Exo* encontrarás un universo alucinante y un sistema de juego que no hace más que asombrar, por lo bueno que es.

Los humanos no están solos en la galaxia; tienen que competir por su dominio con tres imperios alienígenas: los sheller son hombres-lagarto muy avanzados y bastante místicos, los verrianos son una raza insectoide con poderes psíquicos y, por último, están los iroiendi, que nadie sabe cómo son, pero parecen casi todopoderosos. Los jugadores pueden ser de 30 razas extraterrestres diferentes. Hay piratas, corsarios, guerras y fenómenos inexplicables. Equipo futurista, un sistema de combate de naves y poderes psíquicos: ¡la caña!

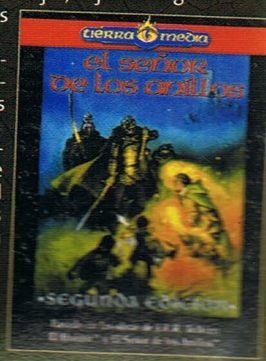
Imita a George Lucas y crea tu propia saga galáctica. Seguro que lo haces mejor. Y recuerda: en el vacío nadie puede oír tus dados...

EL SEÑOR DE LOS ANILLOS

Si te gustó el libro, ahora puedes vivir las aventuras de los queridos Frodo, Bilbo y Gandalf adentrándote en el juego de rol basado en el mundo creado por Tolkien en sus libros *El Señor de los Anillos* y *El Hobbit*.

Tendrás una infinidad de lugares para explorar y montones de malignas criaturas te acecharán en cada esquina, aunque también encontrarás seres mágicos que te ayudarán en las increíbles aventuras que vas a vivir.

Lucharás con el balrog de Moria, podrás hablar con Galadriel ¡y más te vale que huyas de las garras de Sauron! Un clásico de los juegos de rol con todo lo que le puedes pedir a un juego de fantasía. Un montón de personajes diferentes: guerreros, magos, exploradores, clérigos... Razas para todos los gustos: humanos, enanos, elfos, hobbits... Y magia, mucha magia: listas de hechizos para los personajes, objetos mágicos y tesoros maravillosos. Además, hallarás oscuros calabozos y peligros innombrables. La primera edición fue uno de los juegos de rol más vendidos en España. Esta edición es aún mejor. Crea tu propia historia de *El Señor de los Anillos*.



CYBER WEAPON Z

Dos nuevos humanos empiezan curso en el centro de entrenamiento.

En un lugar muy perdido del planeta Tierra existe una misteriosa escuela. Una vez allí, todas las personas llegan a su límite. Y no hay vuelta atrás...

Shaolín es un pequeño lugar sagrado de la Tierra prácticamente inaccesible. Y todo porque esta fortaleza flotante se encuentra... ¡suspendida en el espacio!

Pero Shaolín no es especial por eso. Lo es por lo que allí hay... ¿una academia, una escuela, un monasterio o un centro de entrenamiento físico? Sólo los que están dentro conocen exactamente lo que allí sucede: ¡desarrollan las últimas técnicas de combate y de inteligencia utilizando alta tecnología de ingeniería genética! Por eso, en ese lugar tan custodiado no puede entrar cualquiera. Sólo algunos privilegiados son Los Elegidos para acceder a este mágico monasterio. La única condición para entrar es que la fuerza del individuo (muy preparado) alcance el límite humano. Una vez en el templo, tendrá que descubrir su fuerza interior sobrehumana durante dos años.

Menuda historia, ¿verdad? Pues así comienza la serie de cómics manga *Cyber Weapon*, unos tebeos basados en la serie de televisión de igual título que arrasó en Japón y en Francia. Allí, los cómics se publicaron hace años. Ahora por fin podemos disfrutarlos en España, donde está a punto de aparecer el tercer volumen.

Pero... ¿te has quedado con ganas de más? ¡Pues ahí tienes uno de los combates! Este año, los alumnos tendrán que aprender las 72 técnicas del Shaolín, o sea, unos golpes con poder de ataque y de destrucción ¡que dejan atrás hasta a los más cañeros del *Tekken!* Y los primeros en practicarlos son el cachas y atractivo Park Iro y Annung, una preciosa chica experta en artes marciales. "No tienes escapatoria", dice la pequeña Rosaland. "Ni lo sueñes", contesta Annung. "Porque te voy a lanzar un *O-yaku-ten-bu*... (un golpe maestro que viene a significar "danza celestial del Fénix"). "Cuesta creer que una jovencita con apariencia tan frágil tenga un buen nivel de artes marciales", dice Park Iro...

Resumiendo, en *Cyber Weapon* encontrarás puñetazos, patadas, y golpes mortales... ¡espectaculares!

Tomos 1 y 2 de Cyber Weapon: ¡atento, porque está a punto de salir el tercero!

La pelea debe ser voraz... ¡y para eso hay que dominar las artes marciales!

INFO

Los golpes básicos.
Para comprender algo de los duros entrenamientos de *Cyber Weapon*, debes conocer sus golpes fatídicos y decisivos. ¡Son fundamentales para un luchador de primera!
Algunos de ellos son:
- Ho-bu-yio-sei-ku: es la "patada del meteorito Fénix".
- O-ha-hyoryu: es el "vuelo de la pluma del Fénix".
- O-yaku-ten-bu: se llama "danza celestial del Fénix".
- Hoku-hi-sho-lin-ken: es uno de los golpes que más se utilizan en la escuela. Es el puño-crisol de Shaolín.
- Cho-ko-un-zyu: para realizarlo deberás estar muy ágil y rápido. Es "el salto de la nube".

La web
Si quieres sumergirte en el apasionante mundo del manga sólo tienes que teclear en tu buscador algunas palabras mágicas: *manga, hikari, cyber weapon* o *Andy Seto* (el creador de los personajes de *Cyber Weapon*). Muchos de los links aparecerán en japonés o en francés (Francia es uno de los países donde más triunfa el manga). Pero en SCREENFUN hemos seleccionado uno en inglés: es *www.gnext.com/comics*. Así llegarás directo a las mejores ilustraciones manga, los últimos cómics y también los links, para no perderte detalle de las series de televisión que aparecen en otros países. Atención, porque los dibujos de esta web son increíbles.

SCREENFUN ¡SORTEO!

¿Quieres conocer de cerca a los personajes de *Cyber Weapon* sin escaparte al kiosco? Pues ahora, SCREENFUN te da la oportunidad. Escríbenos una postal a la ref.: Pack Cyber Weapon, apdo. de Correos 14.124, 28080 Madrid: uno de los cinco packs que sorteamos te esperan.

Texto: Beahazard. Fotos: Archivo SCREENFUN

MÚSICA

Videojuegos, Fútbol y música... ¡Menudo cóctel!

Vaya patadas! Pero esta vez no tienen nada que ver con el *Tekken*. Esta vez, ¡las patadas se dan a un balón de fútbol! Así es *FIFA 2000*, pero esto ya lo sabes... ¡Seguro que sale humo de tu mando o de tu teclado! Pero ¿a que no has probado con la banda sonora de este juego? Un doble CD con 48 canciones ¡de lo más interesante! Ocho de estos temas son los que vienen en el juego: Apollo Four Forty con *Stop the Rock*, Lunatic Calm con *LCoo (Neon Ray Mix)*... Y, por supuesto, Robbie Williams, que canta *It's Only Us*. "Grabé esta canción para *FIFA 2000* porque es el mejor videojuego de fútbol del mundo", decía el cantante. "Y además es el adelanto de mi nuevo disco, un doble CD que aparecerá muy pronto", añadía. Además de estos ocho artistas, la banda sonora del juego cuenta con otros músicos de primera calidad. Entre los 48 intérpretes está Blur, con su canción *Song 2*, que fue un gran éxito, y también los simpáticos y juerguistas Supergrass con *It's All Right* y Lenny Kravitz con *American Woman*. ¡El CD no tiene desperdicio!

Damon Albarn, el cantante de Blur, no podría vivir sin fútbol.

La canción que ha hecho Robbie para FiFA 2000 (It's Only Us) *es un adelanto de su nuevo disco.*

FIFA 2000: The Album. Cuarenta y ocho canciones recopiladas en un doble cd.

TV

Gárgolas: ¡acción en tu pantalla!

Cuando cae la noche, unas extrañas y misteriosas criaturas sobrevuelan la ciudad de Nueva York. ¿Son humanos? ¿Vampiros? ¡Podría incluso tratarse de reptiles! En realidad, es una mezcla de todo eso: son Gárgolas. Y su verdadera historia se remonta a mil años atrás. Entonces, eran una especie que estaba al servicio del rey de Escocia. Durante el día dormían, pero al ponerse el sol custodiaban y guardaban fielmente su castillo. Todo iba bien hasta que, un maldito día, el hechicero del rey les hizo un conjuro infernal: "¡Las gárgolas serán condenadas a un letargo de piedra!".

Por eso ahora, durante el día, las gárgolas son estatuas que están en las cornisas de los edificios. Te preguntarás... ¿y cómo han aparecido en Nueva York? Un extravagante millonario compró el castillo y lo puso en lo alto de un rascacielos de Manhattan.

Con esta terrible historia, creerás que las gárgolas son crueles y malvadas... ¡Pues nada de eso! A pesar de su rencor a la especie humana, las gárgolas son superhéroes. ¡Y por la noche se dedican a cuidar la ciudad de las fuerzas del Mal!

¿Quieres vivir con ellos sus hazañas neoyorquinas? Pues enciende la tele de lunes a viernes en La 2 de TVE desde las 14:00 hasta las 14:30 h. ¡Será una aventura espectacular!

La serie Gárgolas *fue un largo proceso de creación... ¡de más de dos años!*

A veces, las Gárgolas utilizan una central informática para localizar su objetivo.

Las gárgolas son estatuas de piedra. Pero cuando el sol se pone... ¡tienen vida!

NEWS

¿Te mueves a ritmo de *Dragon Ball*?
Cómics, pelis, todo tipo de merchandising... y por tercera vez, *Dragon Ball en CD*. ¿Nunca has bailado a su ritmo? Pues ésta es tu ocasión. En forma de megamix, y en un doble CD, están las canciones que han arrasado en las pistas de baile durante el año 99. ¡No te lo pierdas!

Canal C: renueva su programación
Canal C: es la cadena de televisión (se emite por Canal Satélite Digital) que está dedicada exclusivamente al mundo de las nuevas tecnologías. Y en la nueva temporada apuestan por Internet, imagen de síntesis, videojuegos, arte digital y ¡música techno! ¿Quieres conocer con más detalles los programas?

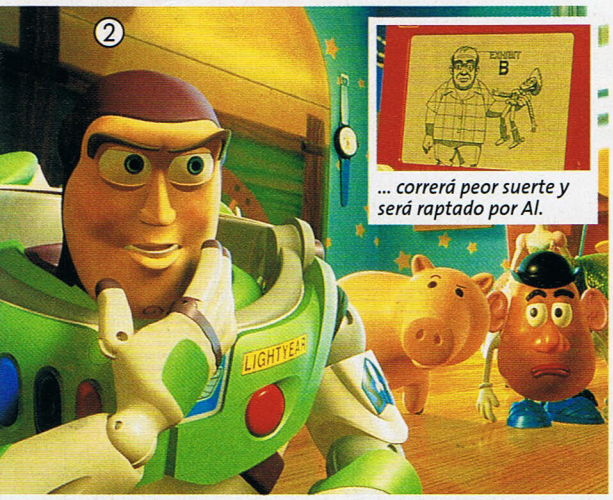
- *Control C:* está dedicado a la informática a nivel de usuario. Cómo instalar un programa, solucionar un problema con la impresora...
- *Caos:* es el programa que se encarga de presentar lo último en diseño digital. Cada día es un monográfico dedicado a los creadores, instituciones, eventos...
- *Cúbico:* éste es uno de los programas más espectaculares del canal. Trata de la imagen en 3 D, y algunos de los videoclips que emiten parecen realmente de ciencia ficción.
- *Animé:* ¿te mola el manga? Pues *Animé* (en la foto) se dedica en exclusiva a este fenómeno. Emiten clásicos como *Mazinger Z*, te presentan a los dibujantes nipones... ¡Y todo sin anuncios!

Tecnología y dibujos animados
Dexter es un chico que ¡siempre está dándole a la cabeza! Se pasa el día inventado aparatos, y para ello utiliza los últimos adelantos informáticos. Todo lo soluciona con la tecnología, a la vez que vive increíbles aventuras. Si quieres conocer más sobre este personaje, conecta Cartoon Network (en el Canal Satélite Digital) todos los días a las 8 de la mañana y a las 6 de la tarde. ¡Fliparás con sus inventos!

TOY STORY 2

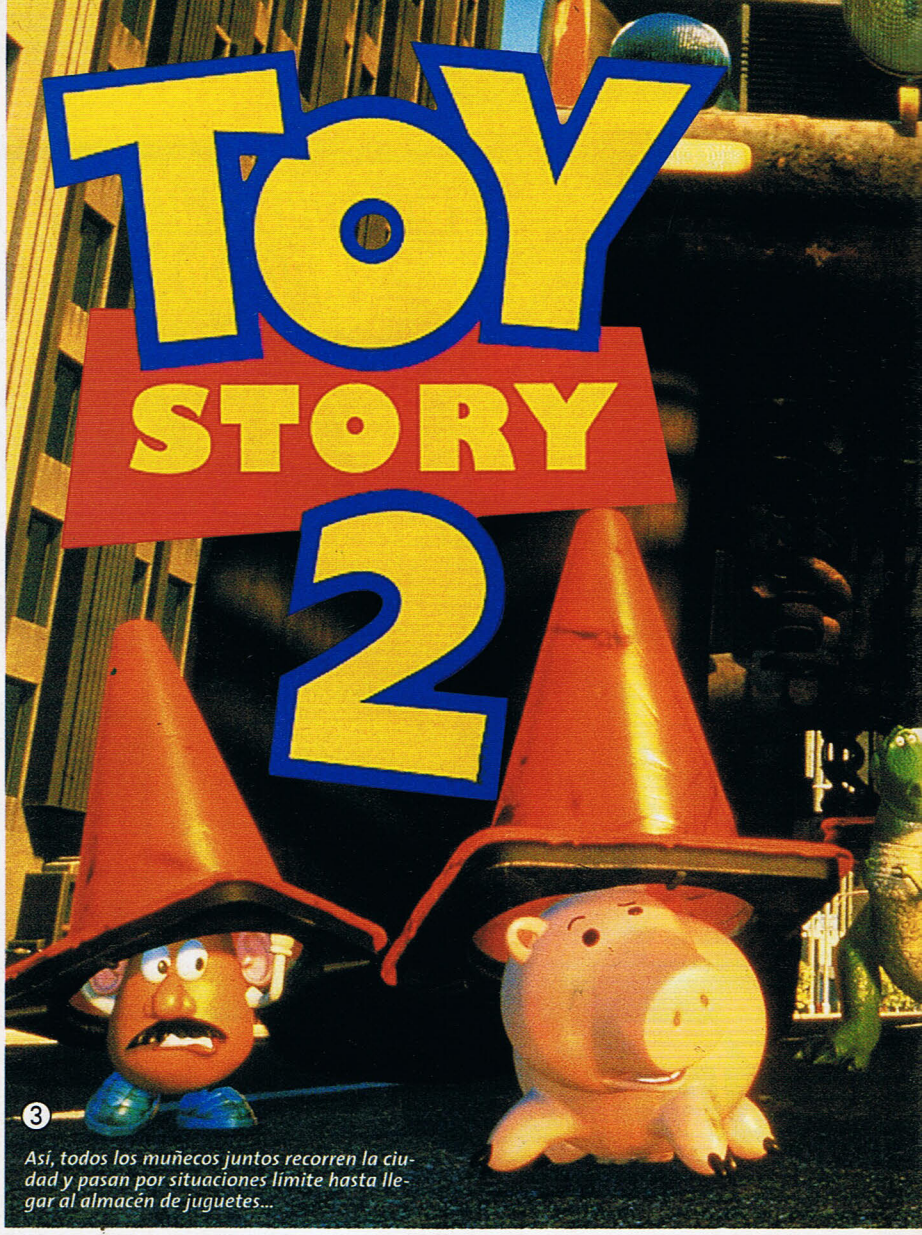
En la grandiosa segunda parte de 'Toy Story', Buzz Lightyear y sus colegas arriesgarán su vida por Woody. ¡Toda una lección de amistad!

El pingüino Wheezy ha perdido su voz y va directo al rastrillo. Woody no lo consentirá y conseguirá salvarle, pero...



... correrá peor suerte y será raptado por Al.

Sus amigos lo ven todo desde el cuarto y traman la forma de salvar a Woody. Su mejor amigo, Buzz, tiene una idea de quién puede ser Al y dónde ha visto antes su cara.



Así, todos los muñecos juntos recorren la ciudad y pasan por situaciones límite hasta llegar al almacén de juguetes...

EL REPARTO

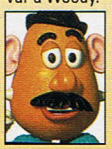
Woody
Un gran tipo con muchos amigos.

Buzz
Haría lo que fuera por salvar a Woody.

Jessie
Muy alegre, una vaquera con clase.

Slinky
El mayor perro-salchicha del mundo.

Charlotte
Cuida de su querido maridito...



Charlie/Sr. Patata
... que posee unos ojos *traviesos.*

Wheezy
Canta como el mismísimo Frank Sinatra.

Rex
Es un poco torpe, pero un encanto.

Al
Igual que Porcelanita, este malvado...

Porcelanita
... gran debilidad por los cowboys.

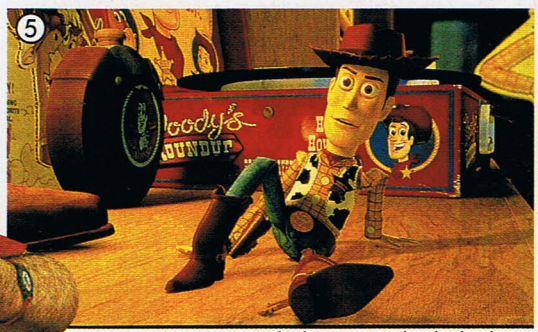
Specki
Siempre se preocupa por Woody.

Stinke-Piet
Un juguete único en el mercado.

... donde buscan alguna pista del malvado comerciante de juguetes Al.

SCREENFUN ¡SORTEO!

¿Quieres quedarte con todo el mundo en el cine cuando vayas a ver *Toy Story 2*? Hazte con uno de los 10 packs de gorra y reloj que sorteamos, pero ten cuidado, porque cuando acabe la peli... ¡todos irán a por ti! SCREENFUN, ref.: Toy Story apdo. de Correos 14.151 28080 Madrid



en su cautiverio, Woody despierta rodeado de objetos con su nombre y entonces descubre que en los años 50 era una famosa estrella de la tele. ¡Ahora es una reliquia!

En el almacén se les une un pesadísimo doble de Buzz. Cuando aparezca Al, todos juntos le seguirán y llegarán hasta él...

EL 'DIRE'

Detrás de todo

John Lasseter es un auténtico pionero en el campo de la animación por ordenador. En 1996 recibió un Premio Especial de la Academia por la primera parte de *Toy Story*. Su siguiente trabajo, *Bichos*, también cosechó un gran éxito. Lasseter ha estado trabajando durante cuatro años en *Toy Story 2* junto a los directores Lee Unkrich y Ash Brannon, y el resultado ha merecido la pena.

Wheezy, el pingüino, está estropeado y ha caído en la caja que le lleva derechito al mercadillo de juguetes rotos. Pero el gran Woody es un valiente y además está dispuesto a hacer lo que haga falta por un amigo, así que, con ayuda del perro, acude en su ayuda y ahí empieza todo: nada más aparecer por el rastrillo, un comerciante de juguetes sin escrúpulos, Al McWhiggin, pone los ojos en él y, aunque Woody no está a la venta, ¡lo raptará!

Pronto, nuestro cowboy descubrirá el motivo de su cautiverio: es un juguete de colección de gran valor que nació a raíz de un programa de televisión de los años 50, titulado *El rodeo de Woody*. En su encierro, conocerá al resto de juguetes del programa: la vaquera Jessie, el caballo Perdigón y el capataz Oloroso Pete. Mientras, sus amigos el Sr. Patata, Slinky, Rex y Jam, con Buzz Lightyear a la cabeza, se recorren la ciudad dispuestos a encontrarle y llevarle de vuelta con ellos. ¡Woody es su amigo y se hace por él lo que haga falta! Pero cuando por fin lo encuentran, el famoso Woody ya no tendrá nada claras sus ideas. ¿Querrá quedarse con sus nuevos amigos o echará de menos a la pandilla de siempre y a su dueño Andy?

***Toy Story 2: los juguetes vuelven a la carga* es el tercer trabajo del director de Pixar, John Lasseter (ver caja de info). El resultado es un peliculón que se lleva la palma en todas las disciplinas: diversión, acción, argumento y técnica.** John Lasseter no es sólo un maestro de la animación por ordenador; también es un brillante narrador y además ha contado con la colaboración de dos directores de talento. *Toy Story 2* hace hincapié en valores como la amistad, el valor y el respeto mutuo, y a la vez resulta increíblemente entretenida. ¡Verás cuando aparezcan los juguetes tan enganchados a la consola como tú!

Texto: Elena Castellanos

Espectáculo 10 | Emoción 10 | Desarrollo 10

Toy Story 2

Película de animación/USA.

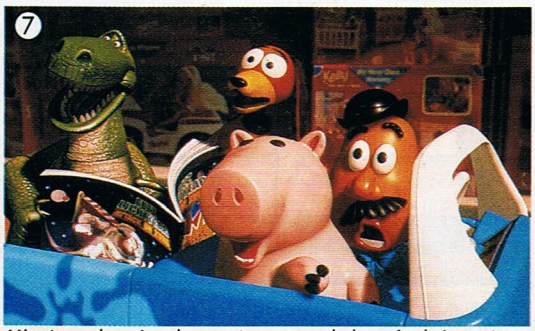
Estreno: 4/2 | Todos los públicos

www.toystory2.com

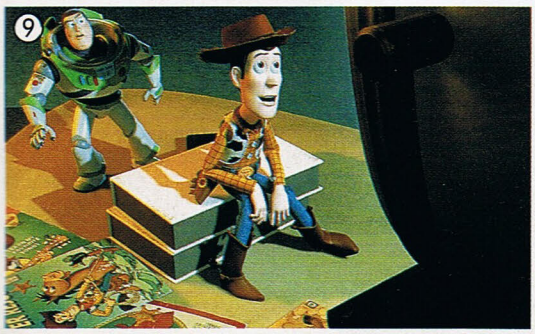
Woody, Buzz Lightyear, Sr. Patata, Slinky, Hamm, Rex, Jessie, Oloroso Pete, Al.

Geniales animaciones, una historia fantástica y acción trepidante. ¡Alucinarás! 10

Junto a la vaquera Jessie (izda.), el caballo Perdigón y el capataz, se ha convertido en uno de los preciados objetos de coleccionista. Su destino es un museo de Japón.



Mientras, el equipo de rescate recorre el almacén de juguetes de Al buscando una pista de dónde puede estar su amigo. Pero, ¿qué es lo que les ha dejado boquiabiertos?



... lugar donde está escondido su amigo. Pero, ¡sorpresa! Woody está encantado con sus nuevos amigos y no quiere escapar...

Al menos al principio, porque Woody no olvida fácilmente a sus amigos... ¿Volverá?

Bondadosos, valientes y buenos amigos: Buzz Lightyear y Woody (dcha.), ¡como uña y carne!

UNAS RISAS

En la selva africana, un misionero se encuentra un leoncito y empieza a juguetear con él. Cuando la leona madre los encuentra jugando grita:
—¡Niño, con las cosas de comer no se juega!

Un señor va a 200 km/h en su deportivo. Entonces, se le acerca un motorista a la misma velocidad y le dice:
—¿Tienes un cigarro?
El conductor, asombrado, le contesta:
—¡Que te vas a matar!
Y el motorista le dice:
—¡Que no, hombre, si yo fumo poco!

—Oye, ¿te apuntas a una orgía que voy a organizar esta noche, de ésas de locura y desenfreno?
—¿Y cuántos van a ser?
—Si llevas a tu mujer, tres.

Una serpiente está llorando desconsoladamente. Otra serpiente de la misma especie se acerca y le pregunta:
—¿Qué te pasa ?
Sin dejar de llorar, la serpiente contesta:
—Snif, ¿es cierto que nosotras somos venenosas?
—¡Sííií, somos la especie más venenosa sobre la tierra, una sola mordida y ¡zas! ¿Por qué lo preguntas?
—Buaaaaa, ¡es que acabo de morderme la lengua!

—Oiga, ¿este autobús me lleva al cementerio?
—Si se pone delante, es posible.

En un restaurante:
—Buenos días. Quería huevos.
—¿Y cómo quiere el señor sus huevos?
—Pues con toda mi alma, oiga.

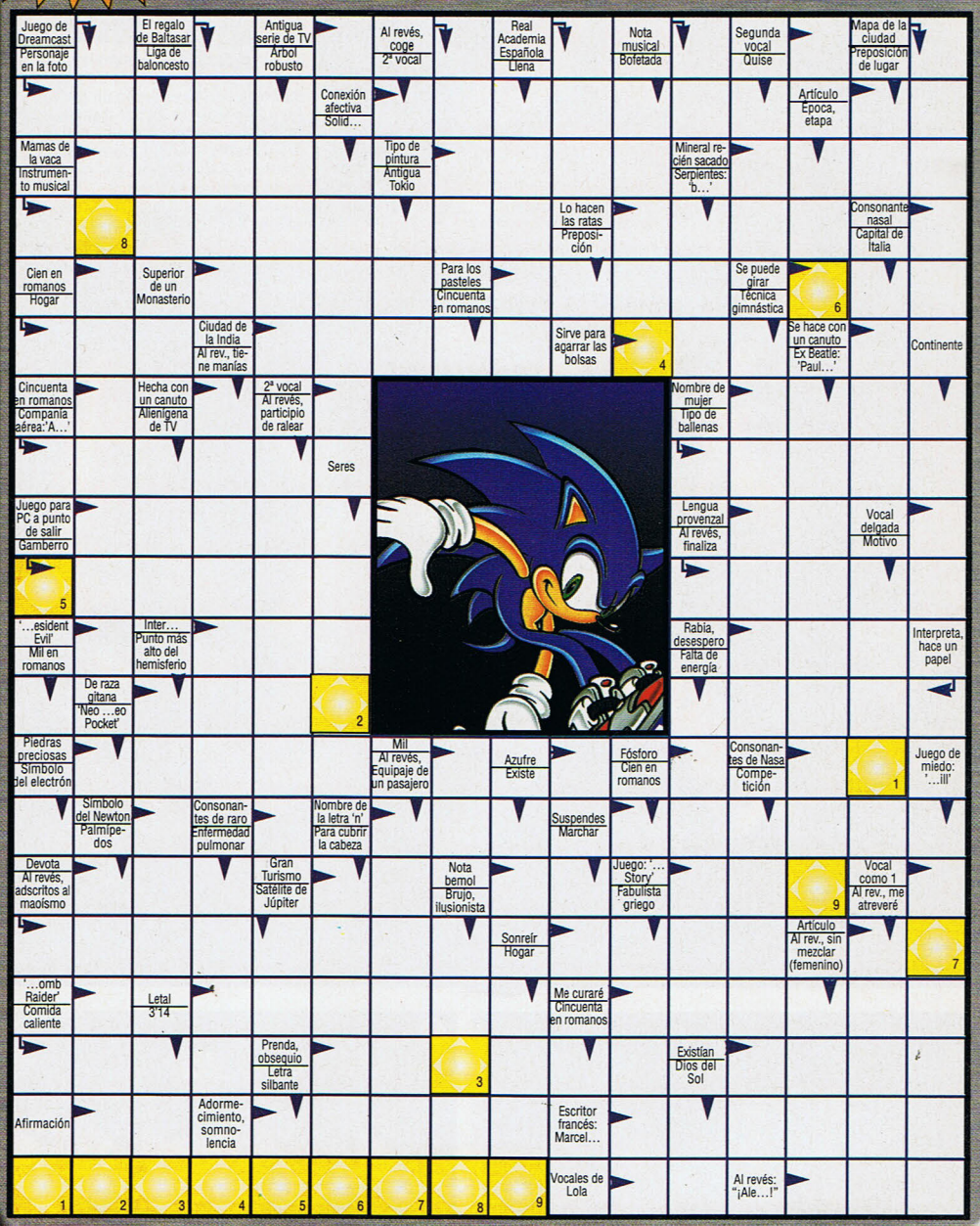
—¿Cuánto mide la milla?
—No sé, seguro que mas que la tuya.

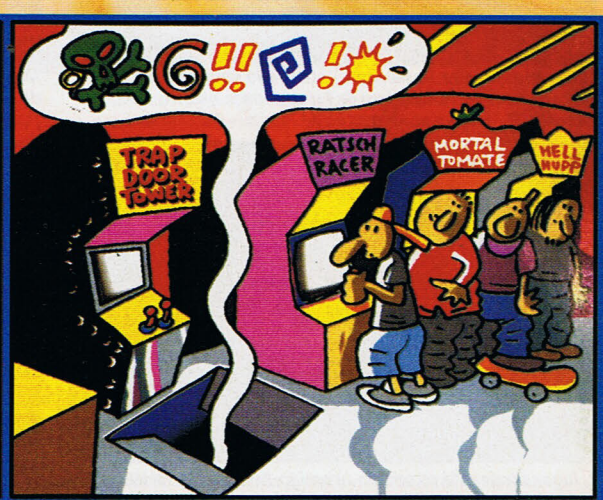
—¿Por qué los de Lepe ven Canal Plus con una mierda impresionante en la cabeza?
—Porque es sólo para abonados.

—El otro día se murió un lepero.
—¿Y eso?
—Se puso a beber de un botijo, no supo parar el mecanismo y se ahogó.

1X PLAYSTATION

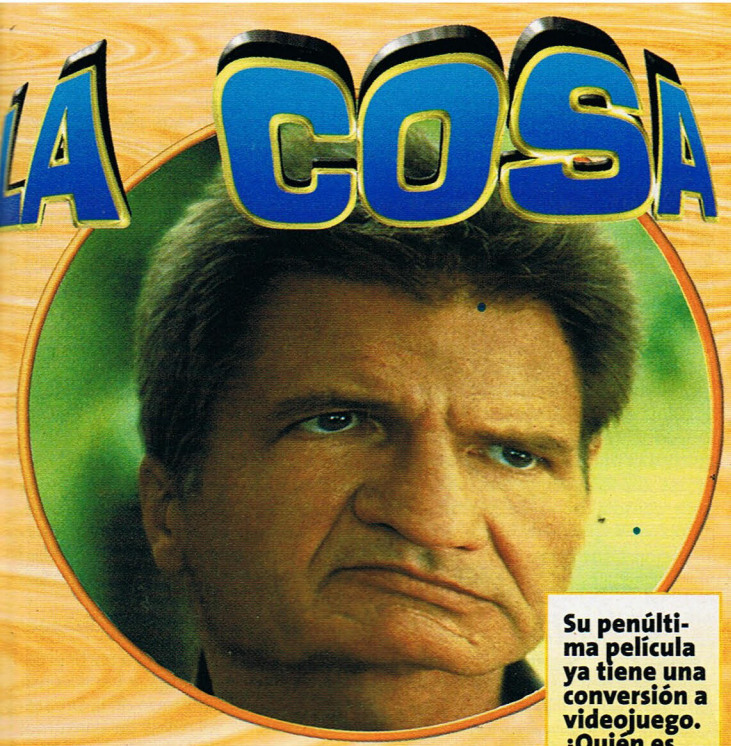
Aquí tienes el último autodefinido de SCREENFUN, si quieres participar en el sorteo de una Playstation, envíanos la palabra clave al apdo. de Correos 14.112, Madrid 28080, ref.: AUTODEFINIDO 9. Una pista: es el nombre de un popular juego de rallys para Dreamcast. El nombre del ganador saldrá publicado en el número 11 de SCREENFUN.





Texto: Elena Castellanos, Comic: Rolf Boyke

LA COSA

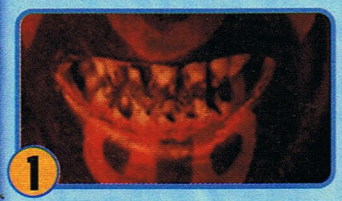


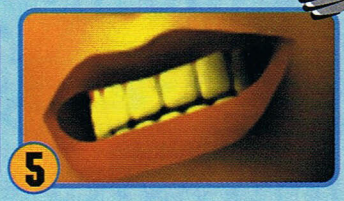
Su penúltima película ya tiene una conversión a videojuego. ¿Quién es este actor?

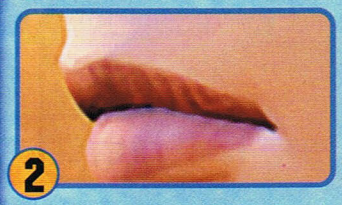
SE BUSCA

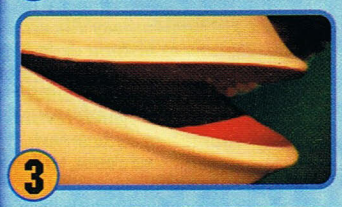
Cervantes es el luchador más carismático y rápido de *Soul Calibur*. Él ya ha encontrado las cinco diferencias que hay en esta imagen. Y tú, ¿a qué esperas?

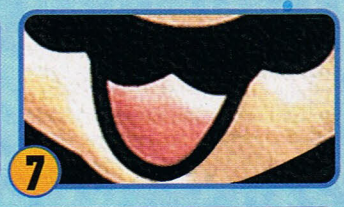
Dime cómo hablas... ... y te diré quién eres

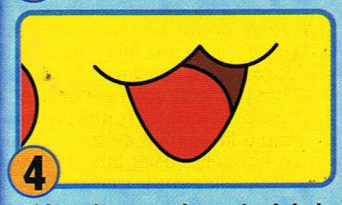












Si los ojos son el espejo del alma, la boca es el alma de las palabras, y para muestra un botón. ¿A qué personaje pertenece cada una de las siguientes bocas?

"¿Qué tienes tú que no tenga yo?"

Ambos son arqueólogos, aventureros carismáticos y obedecen tus órdenes en los videojuegos. Pero... ¿se llevan bien entre ellos? Aquí tienes un extracto de una de sus conversaciones íntimas...

Lara: *¿Qué es lo que buscas? Pero mírate bien: no tienes curvas, estás fatalmente animado, ¡y para colmo te llamas como tu perro! Y ese látigo que llevas contigo, ¿es por algún complejo que tienes de domador?*

Indy: *Preciosa, no te pases. Tus programadores tampoco te han dotado de demasiado cerebro, ¿no crees? Si no, sabrías a quién debes la vida; es decir, a mí.*

Lara: *¿Eso es lo que crees? Mira, yo ya voy por mi cuarta aventura, y se vende como churros. Además tengo la voz de la mismísima Pamela Anderson. ¿No es de lo más sugerente?*

Indy: *¿Sugerente? ¡Deja que me ría! Yo soy arqueólogo y aventurero: en este mundillo no hay sitio para mujeres. "¡Limítate a lo tuyo y salva al mundo!". Ése es mi lema. ¿Para qué necesito yo una voz sensual y asiliconada?*

Lara: *¡Qué tontería! Todo el mundo se divierte a través de mis 35 niveles. Ofrezco unos puzzles complicados y unos enemigos de miedo... ¡y yo misma! ¿Es que no lo entiendes, viejo? ¡La gente sueña conmigo!*

Indy: *¡No me extraña, tus aventuras son para quedarse sopa! En mis aventuras, en cambio, viajo por todo el mundo. ¡En 35 niveles no has sido capaz ni de hacer una excavación en Egipto!*

Lara: *Pues echa un vistazo a mis contrincantes: soldados, zombis, guardatumbas y cientos de escarabajos. Sin embargo, tus enemigos rusos son ¡ridículos!*

Indy: *¿Te parece realista? ¿Piedras que salen corriendo? ¿Guerreros que se defienden de disparos con la espada? Mis enemigos son convincentes ¡son reales!*

Lara: *¡Entonces hazte tan popular como yo! Dentro de poco seré hasta una estrella del cine! ¡Sigue soñando, Jones!*

Indy: *¡Uy, preciosa! ¿Has oído hablar de Steven Spielberg? Creo que te queda mucho por aprender...*

¡Hartas de Lara!

Estamos hartas de la dichosa Larita señoritinga Croft. El 90% de sus fotos en la última entrega son del escote, eso en el caso de que esté vestida, y si no, tapada con un cojín o una sábana. ¿Y qué pasa con Squall? ¡No le hacéis ni caso! Esta revista también la compran chicas: ¡más Final Fantasy VIII, *más manga y menos tetas!*

Azel y Trudi, por e-mail

Es verdad: reconocemos que Lara se ha convertido en un sex-symbol de los videojuegos, pero no olvidéis que también es un buen modelo de mujer fuerte, agresiva e independiente para las chicas. Ella no tiene la culpa de que en Core intenten explotar su faceta sensual para publicitar los *Tomb Raiders*. Por nuestra parte intentamos seleccionar contenidos que interesen a todo el mundo, aunque no siempre llueve a gusto de todos. Vuestras sugerencias: hemos publicado artículos de *FFVIII* en las secciones de IMPACTO INMINENTE y BANCO DE PRUEBAS, además de pósters, la guía, noticias sobre las figuritas... No está mal, ¿no? Lo de "más manga" lo estamos estudiando, pero en lo de "menos tetas" no os podemos prometer nada...

SCREENFUN ¡Gracias a todos por escribirnos!

Estamos recibiendo muchas cartas de felicitación por la revista. Aunque no las sacamos aquí, tened por seguro que son las que más ilusión nos hacen. ¡Gracias, gracias a todos! Con vuestro apoyo es más fácil sacar cada número a la calle. También nos gustan mucho las sugerencias y las críticas, aunque cualquier cosa que nos queráis contar será bien recibida. ¡Seguid así, sois geniales!

Redacción SCREENFUN
ref.: Cartas al lector
apdo. de Correos 14.116
Madrid 28080

Nuestro e-mail:
screenfun@bauer.es

TRUCOS SCREENFUN
Si quieres una solución o un truco para un juego concreto, dirígete a nuestro servicio SCREENFUN, ref.: Soluciones por correo. Sólo tienes que enviar una postal indicándonos tu remite, el nombre del juego, su sistema y ¡tu problema!, a la siguiente dirección:

SCREENFUN
ref.: Trucos por correo
apdo. de Correos 14.112
Madrid 28080

SCREENFUN ¡SORTEO!

¿Te gustaría ganar una de las cinco gorras SCREENFUN que sorteamos? Mándanos una postalita o carta a esta dirección y referencia y, con un poco de suerte, puede ser tuya. SCREENFUN, ref.: Gorras SF 9, apdo. de Correos 14.112, Madrid 28080.

Final Fantasy VIII

¿Cómo habéis podido ponerle un miserable 7 al Final Fantasy VIII, *el mejor juego de toda la historia de la Playstation? ¿Es que os habéis vuelto majaras? Creí que sabíais puntuar un juego. ¡En todas las demás revistas de videojuegos le han dado un 10!*

José Carlos, Valladolid

Hay mucha gente entusiasmada con el *Final Fantasy VIII*, pero también es verdad que a muchos jugadores les decepcionó, y pensaron que el *Final Fantasy VII* era más divertido. En el artículo por el que estás protestando se recogió la opinión de los segundos. Eso no quiere decir que la tuya sea menos válida que la de ellos. Todas las opiniones resultan valiosas, siempre que sean sinceras y estén bien argumentadas. No sólo nos parece estupendo que tengas tu propio criterio, sino conveniente y admirable. ¡Es imposible que a todos nos guste lo mismo!

Trucos

¿Trucos para ganar vidas infinitas? ¿Munición ilimitada? ¿Invulnerabilidad? ¡Chorradas! ¿Quién necesita los trucos? ¡Lo meritorio es acabarse un juego sin hacer trampas! Yo nunca uso trucos y nunca los usaré, porque soy un jugador orgulloso, y disfruto superando los desafíos que me plantean. ¡Usar un truco es como rendirse!

David, Sevilla

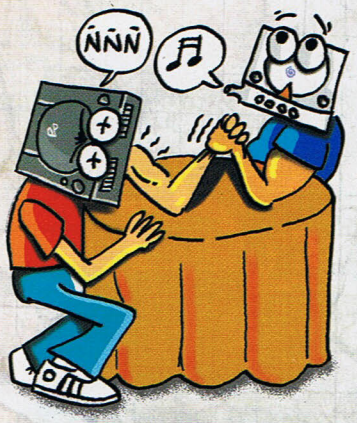
¡Calma, calma! Recuerda que los juegos son una diversión, no una filosofía de vida. No tiene nada de malo usar un truco para superar una fase en la que te has atascado si con eso vas a poder disfrutar del resto del juego. Es más: tampoco hay nada de malo en jugar usando trucos desde el principio si con eso te diviertes. Deja los conceptos de honor, orgullo y deportividad para las partidas multijugador.

Guerra de sistemas

¡Me revienta toda esa gente que habla de su consola como si fuera su equipo de fútbol! A mí me gustan los juegos, y me da igual en qué sistema funcionen. Tengo una Dreamcast, y cuando me compre la Playstation 2, me seguiré comprando todos los juegos de Dreamcast que me molen.

Luis, Toledo

Hay sabiduría en tus palabras. Lo importante son los juegos, no las plataformas. ¡Hay juegos de Supernintendo que le dan mil vueltas a muchos de los de las consolas modernas! Además, cada consola tiene su personalidad propia, no se puede decir que unas sean mejores que otras.



Leyenda negra

¡Venga, confesadlo! A las revistas de videojuegos las distribuidoras os pagan para que habléis bien de sus juegos, ¿a que sí?

Fernando, Algeciras

¡Noooo! Esto es una leyenda negra sin base real. Las distribuidoras pagan por insertar su publicidad, pero los principales clientes de una revista de videojuegos sois los lectores, y sólo un tonto perjudica a sus clientes. Si un juego del que has leído una crítica estupenda no te gusta, no quiere decir que su análisis no sea honesto: puede deberse a un error de apreciación del redactor o a que tu criterio es diferente. Nosotros siempre decimos lo que pensamos, somos insobornables en este sentido y tenemos plena confianza en que las otras revistas siguen esta misma política.

Exceso de violencia

¿No os parece que los videojuegos a veces se pasan de violentos? Parece que no hay nada mejor que hacer en una pantalla que matar y matar. ¿No podrían hacer juegos más constructivos? ¡A mí me gusta el Tetris!

Elena, Madrid

Hay montones de juegos en los que, como el *Tetris*, no hay que pegarle a nadie ni romper nada. Aun así, es cierto que los avances en gráficos están consiguiendo cada vez mayor realismo, y en algunos juegos se ven cosas tremendas. Los padres tienen que concienciarse de que, igual que protegen a sus hijos de escenas desagradables en el cine y la televisión, deben hacer lo mismo con algunos videojuegos. En SCREENFUN odiamos la censura como el que más, pero estamos totalmente a favor de la clasificación orientativa por edades de los juegos.

Carta a Papa Noël

Querida SCREENFUN:
Mis padres no me quieren regalar una Dreamcast porque dicen que no estudiaré, y yo no tengo dinero. ¿No podríais regalarme una DC con el* Soul Calibur *estas navidades? ¡Haríais feliz a un niño!

Gabriel, Zaragoza

¡Calla, calla! ¡Que nos vas a partir el corazón! Escríbele a Sega, a ver si consigues que bajen el precio de la Dreamcast. ¡Maldita sociedad de consumo! ¡Consolas gratuitas para todos, ya!

Playstation 2

¿Los juegos de Playstation se verán mejor en Playstation 2?

Alejandro, Jaén

Lo último que sabemos es que Sony pretende hacer una conversión perfecta, es decir, que se verán exactamente igual. De otro modo, podrían surgir problemas de compatibilidad.

Traducciones

He leído cómo os quejabais de la traducción de Earthworm Jim 3D y Final Fantasy VII. *¡Muy bien protestado! No hay nada que odie más que sufrir una mala traducción. ¿No se dan cuenta de que este tipo de cosas tienen que cuidarlas al máximo?*

Juan Luis, Pontevedra

La mayoría de las distribuidoras son conscientes de esto pero, ya sea por prisas o incompetencia, a veces pasan estas cosas. La labor de un traductor no es fácil, y encontrar a alguien capaz de hacer el trabajo excelente que todos deseamos puede ser tan difícil como para una desarrolladora encontrar a un programador de primera fila.

BREVES

¿Para cuando la página web de SCREENFUN?
Hacer una buena página web no es fácil, pero en un futuro no muy lejano la habrá. Seguro.

¿Y un canal de chat?
En la redacción vivimos rodeados de juegos. En cuanto alguien propusiera el partidón de *Starcraft* o *Super Smash Brothers*, ¿quién se querría quedar a atender el canal?

¡Estoy hasta el gorro de ver a Lara en la portada!
El director de arte nos ha asegurado que Lara se ha ido de vacaciones. Pero no te fíes mucho... ¡es un poco mentiroso!

Habéis dicho que los dos juegos de Sailormoon no salieron en España. ¡Error! Uno de ellos (el beat'em up) sí salió.
Tienes razón, ¡gracias por la aclaración! Lo habíamos visto, pero creíamos que era de importación.

He leído que el *Final Fantasy VI* de Supernintendo es muy bueno, ¡pero no lo encuentro por ninguna parte!
¡Este sí que nunca fue editado en España! Se puede conseguir de importación, y para jugarlo hace falta un aparato adaptador y saber inglés.

Estoy atascado en *Broken Sword 2*. ¿Me podéis mandar un libro de pistas?
Mejor dinos dónde te atascaste, y te mandaremos la solución por correo.

¿Qué carrera tengo que estudiar para trabajar en una empresa como Core Design?
Encontrar trabajo es una tarea difícil, y si te pones en plan selectivo, mucho más. Elegir una carrera será una decisión muy importante en tu vida; no nos atrevemos a aconsejarte nada.

¿Como se pueden conseguir números atrasados de SCREENFUN?
Por ahora no tenemos ni servicio de suscripción ni de números atrasados.

¿No vais a hacer una sección de emuladores para PC?
El tema de los emuladores es un poco espinoso, porque la mayoría de ellos funciona con ROMs ilegales.

¿Qué pasa con *Diablo 2*? ¿Sale o no?
Blizzard es tristemente famosa por no cumplir con las fechas prometidas. Paciencia.

¿Qué opináis de la consola X-Box de Microsoft? ¿Le veis algún futuro?
Aún no hay nada sólido como para andar formulando opiniones.

He visto en las tiendas un juego de Play llamado *Versalles*. En la revista no lo habéis comentado. ¿Qué tal es?
¡Lo más aburrido que hemos jugado nunca! Lo tenemos acumulando polvo en el almacén.

¿Le ponéis un 10 en gráficos a *Donkey Kong 64*? Pues a mí no me parece que sea tan bonito como el *Sonic Adventure*
Ya, pero uno es de Nintendo 64 (15.000 pts.) y el otro de Dreamcast (40.000 pts.). Compiten en categorías diferentes.

He oído que las demos te descargan ficheros basura al disco duro.
Tranquilo. Sólo preocúpate de desinstalarlas correctamente desde el panel de control.

¿Cuando se casan Fifi y el peluquero de Sega?
Pues ahora que lo dices... ¡la verdad es que no harían mala pareja!

¿Sale la casa de Lara en *Tomb Raider IV*?
No, pero hay un nivel de entrenamiento.

¿Lara tiene un pendiente en el ombligo?
Er... ¡Vaya, se nos acabó el espacio!

Ganadores del nº 7

Game Boy Color: Roberto García Gómez. Playstation: Antonio Duque Martín. Videojuegos TOP 20: Alexis Rubio Micot, Rafael Valls Gallego, Óscar González Rodríguez, Jesús Cacho, Eduardo Torés. Singles 'Furby Song': Héctor Guerra Collar, Fco. Inone Morera de la Fuente, Samuel Solbes Navarro, Héctor Louzán Martínez, José Ródena García, Esmeralda Blanco García, Adrián Cruz Kwitek, Juan Manuel López de Casa, David Álvarez Rodríguez, Alba Fabián Martínez. Gorras SCREENFUN: Esteban Pérez Bocelli, Roberto Cotolay Yugueros, Diego Montero Aragüez, Manolo Gómez Urbana, Rafael Casal Vera, Raquel Arfelis Martín, Gabriel Márquez Rodríguez, Miguel Ángel Partido García, Sabrina Torralba Oliver, Miguel Tarrasón. Cómics de 'Xena': Lambert Comas Serrat, Rosa N. Narbona Peral, Noemi Arfelis Martín, Aitor de Francisco Castro, Francisco Javier Martín Pérez. Juegos 'Pit Droids': Isabel Guzmán Cadas, José María Martínez, Sergio Martínez Veciana. Camiseta Fox Kids: Gabriel Olvera Gómez, Yaiza Zaragoza Gilabert, Ismael Carbajo Travieso, Jonathan Hernández Velasco, Eugenio Boluma Ramírez.

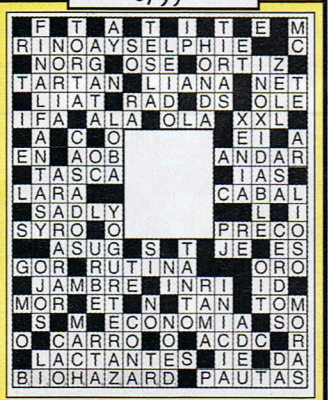
DE LA PÁGINA 90-91

Dime cómo hablas...

1-Darth Maul
2-Squall
3-Donkey Kong
4-Pikachu
5-Lara Croft
6-Bob (Messiah)
7-Mario
8-Crash Bandicoot

SOLUCIONES

DEL NÚMERO 8/99



SCREENFUN CUESTIONARIO 9

Tu opinión es muy valiosa e importante. Rellena y envía este cuestionario y nos ayudarás a mejorar la revista. ¡Sorteamos una Game Boy Color entre todos los que participéis! SCREENFUN, ref.: Cuestionario 9, apdo. 14.116, Madrid 28080.

NOMBRE:.....

DIRECCIÓN:.....**Nº:**.....**PISO:**.....

CÓDIGO POSTAL:.....**TELÉFONO:**.....**EDAD:**.....

1. ¿Qué tipo de plataforma utilizas?

PC ☐ Game Boy Color ☐
Sony Playstation ☐ Dreamcast ☐
Nintendo 64 ☐ Máquinas recreativas ☐
Game Boy ☐ Otras... ☐

2. Las tres páginas que más me han gustado han sido:

1ª..... 2ª..... 3ª.....

3. Las tres páginas que menos me han gustado han sido:

1ª..... 2ª..... 3ª.....

4. ¿Te interesan las siguientes páginas?

Hardware Sí ☐ No ☐ Por qué.....
Software Sí ☐ No ☐ Por qué.....
Así se hace *un videojuego* Sí ☐ No ☐ Por qué.....
Rol y estrategia Sí ☐ No ☐ Por qué.....

5. ¿Qué revista/s de videojuegos o informática sueles comprar?

.....
¿Qué es lo que más te gusta de ella/s?.....

6. ¿Cómo te informas de los lanzamientos de los videojuegos?

Revistas ☐ Catálogos de tiendas ☐ ¿Cuál?..... Otros: .....

7. ¿Dónde sueles comprar tus videojuegos?

.....

8. ¿Cuáles son tus programas favoritos de televisión y radio?

Televisión..... Radio.....

9. ¿Qué programa que trate sobre videojuegos (aunque sólo sea una sección) te gusta más?

Televisión..... Radio.....

10. ¿Cuál de estas series de televisión es tu preferida?

Los Simpson ☐ Al salir de clase ☐ Compañeros ☐

11. ¿Tienes acceso a alguno/s de estos canales de TV?

Canal + ☐ Vía Digital ☐ Canal Satélite Digital ☐

12. Si la revista subiera de precio por incluir promociones (como demos o vídeos), ¿la comprarías?

Según el regalo ☐ Sí ☐ No ☐ ¿Por qué?.....

13. SCREENFUN es mensual; ¿por qué la compras?

Porque es muy completa ☐ Por el tema de portada ☐ Por el regalo ☐

SCREENFUN ¡SORTEO!

Seguimos queriendo llenar tu habitación de regalos, tu armario de camisetas, gorras de la buena suerte, que leas comics y libros, que tu y tus amigos paseis tardes divertidas con juegos de rol y de cartas, y por supuesto, ¡que te lleves muchos videojuegos! para que sigas jugando ¡y podamos ayudarte a continuar donde te quedes atascado! Y si todavía no te ha tocado la Playstation ¡te brindamos otra oportunidad para hacerte con ella! Corre a mandarnos una postal o una carta con la referencia del regalo que quieras y ¡que la suerte te acompañe!

SCREENFUN

Libro Metal Gear Solid

3 Libros de Metal Gear Solid

Si eres un fan de las aventuras de Snake, el súper agente de *Metal Gear Solid*, no te pierdas este alucinante libro repleto de ilustraciones, imágenes y arte del juego, y además una interesante entrevista a sus artistas japoneses.

Pág.14-15

Ref. Libro MGS

Pág.92

5 gorras SF

Caliéntate el cogote con la gorra que más se lleva ¡y deja fluir nuestra fuerza para ser el mejor en cualquier juego que caiga en tus manos!

Ref. Gorras SF 9

Pág. 85

2 juegos EXO

¿Te fascina la ciencia ficción? ¿Eres buen estratega? ¿Te gustan los juegos de rol? Este libro te ofrece todo esto y mucho más. Si tienes suerte en el sorteo y te llevas uno de los dos juegos de rol *EXO* ¡podrás transportarte a ti y a todos tus amigos a un nuevo universo de sensaciones!

Ref. EXO

Pág. 17

5 juegos

Ya sabes de qué va esto: colabora en hacer nuestro y vuestro *Top 20* indicándonos cuáles son tus 5 juegos favoritos ¡y de paso entra en el sorteo para llevarte el juego que tu quieras!

Ref. éxitos 9

Pág. 23

5 packs de camiseta y gorra *GT2*

Un pack del juego de carreras más trepidante de la Playstation para sentirte el mejor de los piloto. Ponte la gorra hacia atrás, estírate la camiseta, agárrate fuerte al volante, colócate en la parrilla de salida y... ¡pisa a fondo el acelerador!

Ref. Pack GT2

Pág. 90

1 Playstation

Por fin hemos llegado al 2000: el año de la tecnología punta y tú, ¿todavía sin Playstation? En SCREENFUN no queremos que te quedes atrás y te ofrecemos la posibilidad de ganar la mayor estación de juegos del momento. ¡No te quedes sin ella!

Ref. Autodefinido 9

Pág. 86

5 packs nº1 y nº2 de Cyber Weapon

Si eres un 'mangamaniaco' no puedes dejar escapar esta alucinante colección de comics con altas dosis de acción y gráficos supremos. ¡Ponte al día con los dos primeros números que te regalamos!

Ref. Pack Cyber Weapon

Pág. 24

5 packs de camiseta y lata ISS Pro

Ponte la camiseta con el logo del *ISS Pro* y prepárate para jugar al fútbol con toda energía que te proporcionará su bebida isotónica ¡y repite las jugadas más espectaculares que hayas podido realizar en la Playstation!

Ref. Pack ISS

Pág. 14-15

1 juego de cartas Tomb Raider

Si nunca te cansas de Lara, pero has de descansar la vista del monitor, te ofrecemos un entretenido juego de cartas coleccionables para que pases horas divertidas con tus amigos. ¡Encuentra un tesoro oculto tirando los dados y utilizando todo tu ingenio!

Ref. Cartas Tomb Raider

Pág. 93

1 Game Boy Color

Te entretendrá en las colas y te amenizará el trayecto del autobús para ir al cole o al curro. Será tu fiel compañera, irá donde tu quieras, nunca te abandonará ¡y llenará de color y diversión los días grises y monótonos de invierno!

Ref. Cuestionario 9

Pág. 88

10 packs de reloj y gorra Toy Story

Lleva a Woody, el cowboy más valiente de las estanterías de juguetes siempre contigo para que te proteja del sol o del frío y te diga la hora, ¡y no dejes de verle en *Toy Story 2*!

Ref. Toy Story

Pág. 74

15 packs de 5 juegos de Hammer Technologies

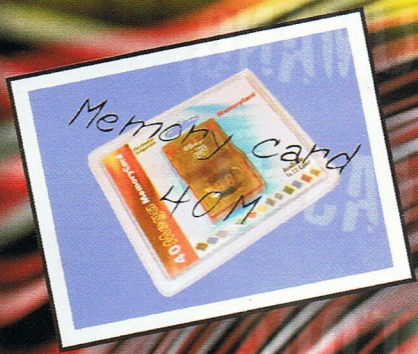
Si quieres ganar 5 juegos de un tirón participa en el sorteo de los juegos para PC *Ancient Devil*, *Toby*, *Mad Trax*, *Tie Break Tennis 2* y *Winter Sports* de Hammer.

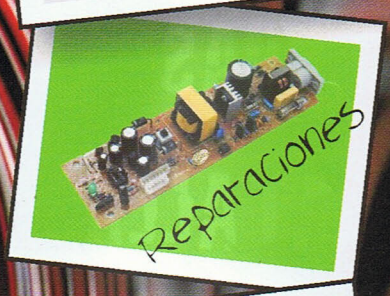
Ref. Hammer

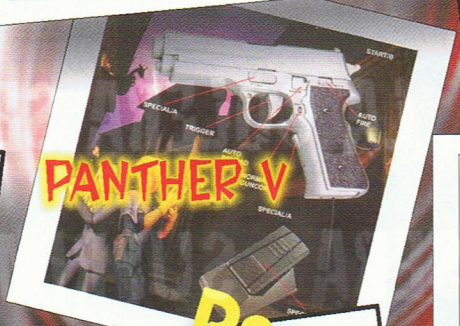
Fotos: Jose Castro.

By I-MAN

The ps X files







La verdad esta aqui dentro

I-MAN **BARCELONA**
93 426 10 80
Parlamento, 13

I-MAN **ALICANTE**
96 514 32 94
Pintor Murillo, 4 local 3

JPC **MALLORCA**
971 76 30 83
Soldado Soberats Antoli, 28 A

I-MAN **BADALONA**
93 397 97 04
General Moragues, 92 bajo

I-MAN **MATARO**
93 758 68 28
Francesc Macia, 9

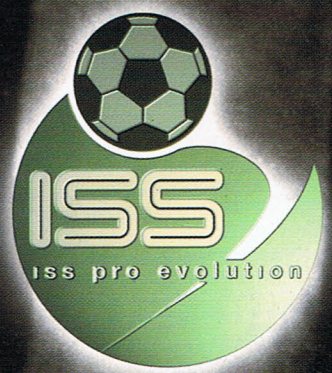
I-MAN **SABADELL**
93 726 65 09
Convent, 59

I-MAN **GERONA**
972 21 66 29
La Salle, 16-18 Girona Boulevard

TRAX TORE **BARCELONA**
93 453 83 48
Sepulveda, 155

TRAS SIGLOS LLENOS DE AGRESION, ENTRAMOS EN EL PROXIMO MILENIO CON NUEVAS ESPERANZAS. EL SER HUMANO, SERA CONSCIENTE DE QUE TODAS LAS LUCHAS, TODAS LAS GUERRAS Y TODAS LAS BATALLAS, FOMENTAN LA SOLEDAD, POBREZA... PERO ESTA CONCIENCIA SE DERRUMBARA: LA COLERA SE ESFUMARA, LA VIOLENCIA SERA SUPRIMIDA, EL MAL CARACTER SE SUAVIZARA, Y FINALMENTE, EL MUNDO PODRA DISFRUTAR ETERNAMENTE... DEL AUTENTICO

FUTBOL



www.konami-europe.com Konami of Europe GmbH • Orense 34-9a • 28020 • Madrid • Spain